pirate ans.

Ilustrasi - Rangga Aditya

Kontributor :
Makmurdjaja Tuti Uca Stanish
Reyhan Fauzi Eza Al Hafidz
A.R Kusumah Rasyid Wafinatra
Puthutdharma

SENI Menjadi Anak Seni

Volume 1.0 | Jakarta • Bandung • Yogyakarta

(this page intentionally left blank)

Seni Menjadi Anak Seni
Seni Menjadi Anak Seni
Seni Menjadi Anak Seni
Seni Menjadi Anak Seni
VOLUME01

Misrepresentasi institusi kesenian sering terjadi ketika akademisi, mahasiswa, dan seniman melihat institusi sebagai cerminan dari dunia seni yang lebih luas. Pandangan ini mengabaikan kenyataan bahwa institusi kesenian memiliki dinamika dan tujuan lain yang kerapkali berbeda dari apa yang terjadi di luar institusi. Hal ini bisa menimbulkan pemahaman yang keliru tentang peran dan fungsi institusi kesenian dalam membentuk dan mendukung perkembangan dunia seni. Apakah institusi kesenian benar-benar menyiapkan aktor-aktor yang akan dilibatkan dalam dunia seni yang lebih luas, atau justru menciptakan semacam **"gelembung"** yang terisolasi dari kenyataan luar? Wacana ini dibuka untuk mempersoalkan kembali secara fundamental signifikansi institusi kesenian sebagai lembaga pendidikan pencetak seniman.

Seni Menjadi Anak Seni menjadi sebuah terbitan berkala yang menawarkan realita alternatif dari kultur institusi kesenian yang mengejawantahkan gagasan, dokumentasi, dan ekspresi dari institusi kesenian pada tiga kota (**Jakarta, Bandung, Yogyakarta**) dengan perspektif pelaku dan pengamat.

KOLOFON

Editor	Dipa Abiza Akbar Eza Al Hafidz
Tata Letak	MGKR
Kontributor	Tuti, Uca, A.R Kusumah, Rasyid, Puthutdharma, Eza Al Hafidz, Wafinatra, Makmurdjadja, Reyhan Fauzi, Stanish
Ilustrator	Rangga Aditya

Diterbitkan di Bandung oleh **Pirateans, 2024**
pirateans.archive@gmail.com
@pirateans

DAFTAR ISI

SUARA SENYAP DARI SEKUMPULAN SEKOLAH SENI 24/7
Reyhan Fauzi // Bandung

CERPEN: CERITA PENDEK
Wafinatra // Yogyakarta

STANDAR MOTOR, APA KURIKULUM?
Tuti // Yogyakarta

CHOOSE YOUR OWN STORY: MAU JADI APA SIH, RAM?
Makmurdjaja // Jakarta

EKSIS! NARSIS!
Stanish // Bandung

"YAKIN, NAK?"
A.R Kusumah // Bandung

TERJEBAK
Puthutdharma // Yogyakarta

BENCONG AJA BELOM KELUAR JAM SEGINI
Uca // Bandung

KULIK KULIT
Rasyid // Bandung

PIKNIK DAN BERKELANA BERSAMA PUTUT PRAMUDIKO
Eza Al Hafidz // Bandung

SEKOLAH SENI RIWAYATMU, KINI
Reyhan Fauzi // Bandung

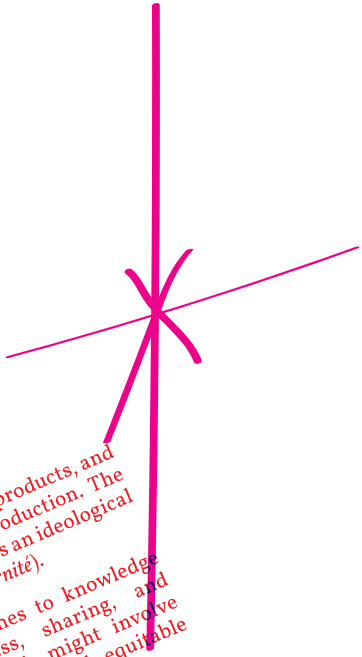
CATATAN KAKI

See The Worl

Pirateans is a inter-disciplinary sy
discourses within an ecosystem p
identity of pirates becomes a prim
representation with the main ide

The concept of 'piracy' ma
ownership and distributio
democratization of inform
redefining traditional bou
environment for knowledg

pirate
ans.



ndicate involved in archiving discourses, products, and
partially with the goal of knowledge reproduction. The
iary principle held by internal syndicates as an ideological
ea of radical democracy (*liberté, égalité, fraternité*).

y aim to disrupt conventional approaches to knowledge
on, potentially promoting open access, sharing, and
ation within an ecosystem. This approach might involve
undaries and fostering a more collaborative and equitable
ge dissemination and reproduction.

d

t is

Suara Senyap Dari Sekumpulan Sekolah Seni 24/7

Oleh: Reyhan Fauzi // Bandung

Dari setiap era dan setiap tempat, di mana terdapat perkumpulan maka haruslah ada kolektivitas atas dasar kesamaan yang melatar belakanginya. Bukan hanya sekedar kesamaan bahasa, tetapi lebih mengikat seperti cara mereka melihat di sekelilingnya dengan mempunyai satu keresahan yang sama pada satu tempat yang mereka tinggali. Budaya berkumpul dan berkolektif sangatlah lumrah dari yang kita lihat, dari perkumpulan pemuda di desa hingga perkumpulan lansia yang sibuk menggunakan *opium*[1] untuk menghilangkan penat.

Kolektif dari kalangan muda seringkali beriringan dengan budaya pop yang berkembang pada daerah atau kawasan setempat. Tak heran jika budaya kolektif yang didasari dengan keresahan dan perspektif yang sama, tumbuh subur di ruang lingkup kampus. Terlebih lagi, hal tersebut berawal dari tempat nongkrong dan lingkaran kecil yang tak jarang memiliki kegiatan dan visi besar untuk melakukan perubahan; rencana revolusioner yang datang dari lingkaran-lingkaran kecil.

Pemikiran progresif tak hanya masuk dalam perkumpulan atau organisasi politik saja, namun dalam perkumpulan seni juga dirasuki oleh pemikiran progresif bahkan radikal. Fenomena ini sudah lama terjadi di belahan dunia terutama di Eropa. Seni ikut menjadi pemicu pertentangan kelas dan hukum absolut dari gereja[2].

Waktu & Apa Selanjutnya?

Pemikiran dan diskusi terhadap sesuatu isu terjadi sangat masif dalam dunia pendidikan. Hal tersebut terjadi secara organik ketika satu individu bertemu dengan yang lain dalam satu tempat yang sama. Maka ketika ada waktu-waktu yang mempertemukan mereka pada satu ruang yang menghadirkan diskusi dan ide yang muncul subur. Tetapi aksinya tidak dapat dipastikan, sebab banyaknya pembatasan yang mereka temui seperti regulasi kampus. Hal ini menjadi halangan kecil yang dapat membuat gulungan bola salju.

Jelas sekali tak sedikit suatu tempat memberlakukan jam untuk diaktivasi, sebab banyak juga tempat yang menerapkan regulasi tersebut dikarenakan tidak mau menimbulkan kerusuhan karena budaya nongkrong yang dapat menimbulkan konflik horisontal.

Nah, sebaliknya banyak pula tempat atau wilayah yang memberlakukan jam karena adanya ketakutan jika para pemuda berkumpul, membahas suatu ide yang memunculkan aksi perubahan yang dianggap "**merugikan**" untuk beberapa pihak. Jelas budaya kolektif dan budaya nongkrong tidak bisa dipisahkan dengan waktu. Semakin banyak mereka nongkrong dengan membahas ide-ide, semakin banyak pula aksi yang ingin diwujudkan. Jika ada tempat yang membebaskan para individu untuk berkolektif tanpa pemberlakuan jam yang membatasi pertemuan, akan ada banyak isu yang dapat dibahas.

Seharusnya mereka sadar juga, berkumpul dan menenggak beberapa sloki saja tak akan cukup untuk menyelesaikan sebuah isu; butuh suatu gerak dan kesadaran bahwa sistem yang buruk dan bobrok membawa kepada seni yang bobrok juga.

Jika kita mendapatkan waktu sepanjang itu, maka manfaatkan. Dalam dunia seni-pun kita tak boleh untuk hanya bertopang dagu selama 24/7. Seniman memang tak tuna rupa, tapi tak bisa juga untuk menjadi tuna politik, kita harus bisa mengorganisir. Mengapa kalian mengambil keputusan untuk masuk sekolah seni? Itu juga sebuah keputusan politis yang telah kalian buat.

Cerpen: Cerita Pendek

Oleh: Wafinatra // Yogyakarta

PERINGATAN!

Naskah ini hanya konstruksi fiktif belaka—lebih tepatnya, muntahan pikiran mentah penulis yang disusun secara *semi-serampangan*. Kesamaan nama maupun latar ruang dan waktu semata-mata merupakan miskalkulasi kosmologis. Tidak ada ***sentient-being*** maupun tradisi pemikiran yang disakiti atau dilucuti kapitalnya selama penulisan naskah ini.

Pada naskah ini, terma "**pendidikan tinggi seni**" secara spesifik merujuk pada program yang diselenggarakan perguruan tinggi untuk *domain* penciptaan seni, pengkajian seni, dan ilmu-ilmu bantu tidak termasuk pada himpunan yang dirujuk terma tersebut.

Hestia (Ἑστία) namanya, seorang pemudi Yunani Kuno yang bijaksana nan melek digital. Di suatu pagi yang indah, ia pergi ke pasar loak. Di sana ia menemukan seekor burung beo yang sangat cantik. Hestia (Ἑστία) membelainya dengan lembut dan penuh kasih sayang. Di tengah adegan penuh cinta tersebut, Sang burung beo tiba-tiba berbicara "Apa urgensi pendidikan tinggi seni!?" ujarnya.

Hestia (Ἑστία) pun terkejut, seketika ia mengucap *istighfar* dan memeluk patung Agus Suwage[3] yang ada di sebelah kanannya selama ini.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Apa maksudmu wahai burung beo?

BEO: (...)

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Burung beo, apa maksud perkataanmu tadi?

BEO (...)

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Argh, saus tartar[4].

Hestia (Ἑστία) pun pulang ke rumahnya dengan rasa heran. Hestia (Ἑστία) tinggal bersama pamannya yang pemabuk, yang juga satu-satunya keluarga Hestia (Ἑστία)—, Demosthenes (Δημοσθένης). Demosthenes (Δημοσθένης) sedang menonton *Nostalghia* (1983) karya Andrei Tarkovsky[5] saat Hestia (Ἑστία) sampai ke rumah. Hestia (Ἑστία) dan Demosthenes (Δημοσθένης) pun mendiskusikan pertanyaan dari Sang burung beo.

DEMOSTHENES(ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ): *Τίλόγος τοπροσώπουσουςκπλήξις νθρώπου;νεψιέ*

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Paman, kau lupa makan *konnyaku*[6] penerjemahmu.

DEMOSTHENES(ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ): ***memakan konnyaku penerjemah***

DEMOSTHENES(ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ): Maaf, paman lupa. Mengapa wajahmu seperti orang keheranan, wahai keponakanku?

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Paman, apa urgensi pendidikan tinggi seni?

DEMOSTHENES(ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ): Keponakanku, apa urgensi pendidikan tinggi?

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Setidaknya di negara ini, lulusan perguruan tinggi memiliki kesempatan kerja yang lebih luas dan menjanjikan daripada lulusan pendidikan dasar dan menengah. Selain itu, pendidikan tinggi dibutuhkan untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan, pengembangan peradaban, dan lain sebagainya.

DEMOSTHENES(ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ): ***tertidur dan terdampar di antara konstelasi ultrasonik metaforis***

Masih penasaran dengan jawaban dari pertanyaan Sang beo, Hestia (*Ἑστία*) pergi ke pembukaan pameran seni rupa kontemporer bertemakan dekolonisasi epistemik terdekat untuk berdialektika dengan para pengunjung di sana. Sesampainya Hestia (*Ἑστία*) di sana, segera ia bertanya pada pemuda yang menggunakan kaos oblong bertuliskan "**Tepung Beras Rose Blackpink**"—*gosh, what a good design!* Dengan kacamata berkaca kuning dan bingkainya yang tebal.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Selamat siang wahai pemuda ber*fashion-statement*, apakah pendidikan tinggi seni penting?

MAS MAS TEPUNG BERAS ROSE BLACKPINK: Penting.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Mengapa?

MAS MAS TEPUNG BERAS ROSE BLACKPINK: Idealnya, perguruan tinggi merupakan tempat ilmu berkembang. Oleh karena itu pendidikan tinggi merupakan usaha untuk mengembangkan ilmu.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Apakah seni sebagai ilmu membutuhkan pendidikan tinggi untuk berkembang?

MAS MAS TEPUNG BERAS ROSE BLACKPINK: Tidak, sebagai ilmu. Seni akan tetap berkembang tanpa pendidikan tinggi dengan cara tertentu. Namun, pendidikan tinggi seni merupakan salah satu tiang ~~agama~~ perkembangan ilmu seni. *You see*? Perkembangan ilmu seni merupakan hasil kohesi dari berbagai elemen; seniman, peneliti lepas, kurator, pekerja seni, penyelenggara acara seni, arsiparis, penulis, Bill Mohdor[7], sejarawan, apresiator seni, dan lain sebagainya, termasuk sivitas akademika perguruan tinggi seni.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Seberapa penting pendidikan tinggi seni terhadap perkembangan seni sebagai ilmu?

MAS MAS TEPUNG BERAS ROSE BLACKPINK: Saya tidak bisa bilang pendidikan tinggi seni merupakan *domain* terpenting bagi perkembangan ilmu seni, tetapi setidaknya saya bisa berargumen bahwa pada pendidikan tinggi seni, seni dikaji sebagai ilmu secara intens oleh para mahasiswa dan dosen, mungkin lebih intens dari yang lain.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Terima kasih wahai pemuda ber*fashion-statement*, semoga harimu menyenangkan.

Tak perlu menunggu waktu lama, Hestia(*Ἑστία*) menghampiri seorang perempuan yang terlihat bermain Minecraft[8] di tengah galeri, di samping karya Galih Johar[9].

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Selamat siang, wahai seorang perempuan yang terlihat bermain Minecraft di tengah galeri, di samping karya Galih Johar, apakah pendidikan tinggi seni penting?

SEORANG PEREMPUAN YANG TERLIHAT BERMAIN MINECRAFT DI TENGAH GALERI, DI SAMPING KARYA GALIH JOHAR: Tergantung.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Pada?

SEORANG PEREMPUAN YANG TERLIHAT BERMAIN MINECRAFT DI TENGAH GALERI, DI SAMPING KARYA GALIH JOHAR: Seni sudah semakin bebas dan bervariasi secara bentuk, serta terjadi pergeseran paradigma apresiasi seni dari bentuk ke narasi—narasi lebih banyak dihargai daripada bentuk, *craftsmanship* bukan lagi segalanya dalam karya seni. Sehingga, urgensi pendidikan tinggi seni tergantung pada seseorang ingin membuat karya seni seperti apa, atau ingin menjadi seniman seperti apa. Urgensi pendidikan tinggi seni sejatinya urusan personal.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Lantas, bagaimana perguruan tinggi dapat mengukur urgensi dari program studi tertentu, apabila urgensinya berangkat dari alasan personal?

SEORANG PEREMPUAN YANG TERLIHAT BERMAIN MINECRAFT DI TENGAH GALERI, DI SAMPING KARYA GALIH JOHAR: *I don't know*, mungkin jumlah peminat dapat berbicara dengan sendirinya mengenai dibutuhkan atau tidaknya suatu program studi.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Baik, terima kasih wahai perempuan yang baik hati dan sayang hewan.

Hestia (*Ἑστία*) pun bergeser dan menghampiri seorang pelaut tua yang kebetulan sedang mampir ke pembukaan pameran tersebut.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Halo, pelaut tua yang terlihat menikmati kultur diskursif Global Selatan. Apakah pendidikan tinggi seni penting?

PELAUT TUA Tidak.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Kenapa?

PELAUT TUA Gelar sarjana seni mungkin dibutuhkan pada beberapa posisi kerja. Namun, pada industri seni secara keseluruhan, terlebih untuk menjadi seniman, gelar sarjana seni tidak menjadi syarat.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ): Apakah urgensi pendidikan tinggi dapat dibebankan hanya pada skala dibutuhkannya pendidikan tinggi tersebut di industri tertentu?

PELAUT TUA Tidak, tetapi setidaknya hal itu yang dapat paling jelas diukur.

HESTIA (ΗΣΤΙΑ : Baiklah wahai pelaut yang baik hati, terima kasih.

Hestia (*Ἑστία*) mungkin bukan pelaku dialektika yang sehebat Socrates[10] (Σωκράτης), tetapi setidaknya ia berhasil mendapatkan berbagai perspektif dan ide dari berbagai individu dengan bagasi pikiran yang bervariasi. Penguatan maupun pelemahan yang mungkin mengenai urgensi pendidikan tinggi seni tentu masih banyak, tetapi penulis harus mencukupkan serangkaian muntahan ide ini;

ga enak sama layouter sob kalo nulisnya kelamaan! Semoga Anda dapat membaca muntahan-muntahan saya selanjutnya.

Standar Motor Apa Kurikulum?

Oleh: Tuti // Yogyakarta

Pertama kali memasuki kampus seni khususnya di Yogyakarta bagian Selatan, antusiasme saya terbakar saat mengetahui banyak seniman-seniman besar lahir dari kampus tersebut[11]. Ide tentang kampus seni yang dipenuhi oleh individu-individu yang sangat militan dalam menggandrungi medan seni dan bagaimana mahasiswa kampus seni sering bergesekan dengan banyak diskusi intelektual membahas tentang *sesenian*[12]. Ide tentang kehidupan kampus seni yang dipenuhi oleh pembakaran isi kepala yang aduhai membuat saya terpacu dan merasa jika saya memasuki lingkungannya, saya sudah pasti tertinggal dengan kawan-kawan yang lain. Alhasil, setelah saya mendapat ide tentang kehidupan kampus seni yang seperti itu, saya SKS alias ***sistem kebut semalam*** untuk mempelajari sejarah seni rupa Barat hingga modern, serta mempelajari teknis-teknis dasar seni murni patung (kebetulan itu konsentrasi jurusan saya).

Sebuah keadaan di luar kuasa dunia menghantam cara belajar perkuliahan, di mana mahasiswa harus melakukan kelas secara online. Selama perkuliahan, banyak akhirnya dosen-dosen yang gaptek harus bergulat untuk melakukan tanggung jawabnya sebagai pengajar. Mungkin ada beberapa kawan-kawan yang bersyukur dengan bentuk perkuliahan seperti demikian, karena akhirnya mereka tidak perlu bertemu dengan kakak tingkat yang menyeramkan. Tugas dan kelas berjalan seperti pada umumnya dengan mahasiswa yang kesulitan mendapat sinyal dan kehabisan kuota data.

Muncul banyak pertanyaan ketika saya melakukan kelas dan pengumpulan tugas yang dilakukan secara online;

"Bagaimana dosen merasakan karya tugas yang dikumpulkan oleh mahasiswanya?"

"Bagaimana metode mereka dalam menilai tugas-tugas saat penilaian?"

"Apakah dengan New-Normal ini akan merubah sistem metode penilaian para dosen?"

Selama perkuliahan berlangsung, saya salah satu mahasiswa yang rajin, sehingga banyak mahasiswa lain yang menanyakan tugas pada saya, mulai dari kawan angkatan, hingga kakak tingkat yang mengulang di beberapa mata kuliah. Saya mengambil kesempatan tersebut untuk berjejaring dengan kawan-kawan saya melalui tanya-jawab soal tugas kuliah, hitung-hitung diskusi. Banyak akhirnya mengeluhkan perkuliahan online khususnya kawan-kawan yang lebih nyaman dengan interaksi langsung. Ada beberapa kakak tingkat yang memberi tahu saya bahwa tugas-tugas kuliah yang diberikan dosen di semester 1-3 bukan ruang atau media eksplorasi artistik secara intrinsik. Tugas kuliah harus sesuai dengan standar masing-masing dosen yang mengampu kelas yang diambil.

apa standar artistik tersebut?
apa standar estetika pada ruang akademis?
Apakah standar tersebut yang akhirnya menciptakan mahzab yang berbeda di beberapa kampus seni lainnya?

Banyak pertanyaan yang bermunculan di pikiran saya saat memasuki kehidupan yang sangat baru, transisi dari sekolah menengah menuju ke perguruan tinggi. Saya merasa bahwa saya harus tetap berjejaring dengan kawan-kawan dan dosen secara online untuk tidak tertinggal arus pergerakan, atau mungkin saya salah satu orang yang bisa dibilang *FOMO*[13] pada saat itu. Ada beberapa kawan-kawan angkatan saya yang sudah berada di Jogja sehingga mereka lebih duluan dengan orang-orang yang ada. Saat itu saya masih belum bisa berangkat ke Jogja karena kebijakan pemerintah, sehingga sebisa mungkin saya mencari cara untuk berjejaring dengan kawan-kawan yang ada di Jogja.

Melalui proses berjejaring tersebut, saya hanya mendapat gambaran yang rancu terhadap kehidupan kampus seni seperti apa. Karena kurangnya proses berjejaring secara langsung, bentuknya seperti mempelajari suatu kasus dari platform sosial media yang informasinya tidak dapat dijadikan acuan untuk mempelajari sesuatu yang spesifik. Ketika perkuliahan mulai dilakukan secara luring, saya dengan semangat yang membara langsung berjejaring dengan setiap kelompok maupun individu di jurusan saya. Bekal yang sudah saya siapkan jauh-jauh hari tentang pengetahuan dan pemahaman saya mengenai dunia seni dan segala macam bentuknya, ingin saya bagikan ataupun sebaliknya. Karena ya, jelas kuliah itu untuk belajar dan berjejaring. Saya mencoba menggunakan semua kemungkinan dan kesempatan dalam mempelajari dunia seni ini, seperti apa sih sebenarnya kampus seni yang saya cintai dan banggakan ini.

Ternyata semangat saya terlalu membara dan ekspektasi saya terlalu melambung tinggi dikarenakan oleh banyaknya sejarah-sejarah pergerakan seni yang saya konsumsi membubuhi banyak ide-ide tentang kampus saya serta bagaimana pergerakan tersebut menyulutkan semangat saya dalam menciptakan sesuatu dengan berkomunitas. Bahwa pada

kenyataannya, kehidupan kampus saya sangat… **kalem**, tidak terlalu berapi-api—hanya saat berkumpul dipenuhi oleh aroma ciu yang menyengat. Dosen-dosennya lucu dan sangat *down-to-earth*, bahkan saya cukup kaget saat melihat kakak tingkat saya tidak perlu *punteun* saat berpapasan dengan dosen, langsung **SSS** (salam, sapa, santuy).

Singkat cerita, akhirnya saya mengikuti kelas. Saya berekspektasi (lagi) bahwa mahasiswa yang lain akan berinteraksi secara cair pula saat kelas berlangsung. Bagaimana nantinya kelas akan ramai oleh sanggahan, pertanyaan, dan respon mahasiswa saat dosen mengajar. Lagi-lagi ekspektasi saya ketinggian. Kelas tidak terlalu aktif dan relatif biasa aja. Tentunya tergantung oleh dosen yang mengampu, tentang apa yang mereka terangkan. Tetapi di satu sisi, saya merasa bahwa kelas seperti masih berada di sekolah menengah. Saat saya berdiskusi dengan kawan-kawan, mereka tidak berargumen dengan saya, hanya menjadi *spectator*. Saat berargumen dengan dosen, ada beberapa dosen yang berputar-putar saja dengan jawaban dari pertanyaan yang saya ajukan. Saya disitu *miras* alias mikir keras. Jadi sebenarnya, pertanyaan-pertanyaan awal saya akan dapat terjawab atau tidak? Akhirnya saya meredamkan sedikit api saya supaya tidak terlalu putus asa dalam berkehidupan di kampus seni ini.

Menjelajahi tiga pilar konsentrasi seni murni, yaitu lukis, grafis, dan patung, saya menemukan beberapa hal yang dapat menjawab beberapa pertanyaan saya. Salah satunya adalah bagaimana penilaian via digital menjadi salah satu aspek yang mungkin sampai seterusnya akan digunakan dalam penilaian. Terutama dari segi foto dalam karya, akhirnya dosen dapat menilai seberapa niat mahasiswanya ini dalam menilai tugas-tugasnya. Banyak mahasiswa yang mensiasati cara mengumpulkan tugas karya yang ketentuannya membuat mahasiswanya menghelakan napas Surya-nya[14]. Dosen memberikan ketentuan spesifik dalam memotret tugas-tugasnya, sehingga ukuran atau karyanya tidak dapat dimanipulasi melalui Adobe Photoshop[15].

Pada saat proses penjelajahan saya yang tidak terlalu dibutakan oleh ekspektasi dan bara api yang saya *tone down*, akhirnya saya dapat menyaksikan kehidupan kampus seni yang lebih sederhana. Tetapi di dalam kesederhanaan itulah yang menjadi tantangan untuk melihat lebih jauh dan secara mendalam terhadap kehidupan kampus seni yang sekilas dipermukaan terasa kalem. Sependek yang saya ketahui, melalui pembacaan saya, *layer-layer* standar estetika dan artistik ditentukan oleh masing-masing dosen yang secara metodologi dan pendekatan rupa dimiliki masing-masing. Tetapi saya pun mencoba untuk meninjau kembali antara kecenderungan dan landasan standar-standar tersebut.

Dari beberapa kisah kawan-kawan saya, banyak cerita yang menarik untuk ditinjau kembali mengenai kurikulum kampus seni yang saya masuki ini. Dari berbagai kisah tersebut, saya menemukan satu benang merah yang bersuara:

"mau bagaimanapun karyamu, bila dosen karyamu berkata A, maka karyamu harus A untuk kelulusanmu."

Menariknya pada kalimat tersebut, bagaimana mahasiswa menghadapi dan mempelajari penyikapan atau realita kurikulum yang seperti demikian. Banyak akhirnya mahasiswa yang berpendapat bahwa kuliah seni tidak terlalu berpengaruh pada segi penciptaan karya mereka. Ada juga yang berpendapat bahwa yang berpengaruh pada akademi seni adalah dari teorinya. Saya sebagai mahasiswa seni murni patung, teori sangat *di-anak-tiri-kan*. Teknis menjadi penting karena narasi atau wacana dapat berkesinambungan setelahnya. Ada beberapa dosen patung saya yang akhirnya membantah pernyataan tersebut, bahwa seni patungpun tidak berhenti pada dimensi yang digarap, melainkan wacana dan narasi yang lekat pada material yang seharusnya dieksplorasi melalui kebentukan. Bergerak lagi di konsentrasi lukis dan grafis yang pergulatan antara konsep dan bentuk sudah masuk kepada konseptual bidang dua dimensional, lebih tepatnya narasi visual dan konsep secara keseluruhan.

Ada beberapa mata kuliah yang cukup krusial untuk penciptaan karya dibagian penggagasan dan pendalaman konsep melalui narasi, contohnya antropologi seni dan semiotika. Pendekatan tersebut akhirnya dirangkap pada satu mata kuliah, yaitu Seni dan Masyarakat. Beberapa mata kuliah yang setiap tahun atau semester diubah-ubah membuat dosennya kebingungan dalam pengajarannya. Bila dosennya pun bingung, bagaimana mahasiswanya? Dalam pemaparan sejarah yang dipaparkan, tidak menyesuaikan dengan pendekatan linear melalui kecenderungan-kecenderungan yang menyebabkan pergantian dari era satu ke era berikutnya. Dalam memaparkan sejarah diperlukan peninjauan dari segi sosial-politik, dan kultur. Melalui peninjauan tersebut, dapat terbaca melalui tiga pilar peradaban yang mendorong adanya perubahan dalam segi pemikiran(filsafat), teknologi(sains), dan seni.

Perubahan atau pergantian nama mata kuliah akhirnya dapat mempengaruhi materi ataupun isi dari pembelajaran yang akan dipaparkan oleh dosen kepada mahasiswanya. Untuk dapat mempertajam mahasiswa seni yang nantinya akan terjun ke dalam medan seni yang lebih semarak akan pergulatan yang aduhai. Saya masih mencari tahu mengenai urgensi, pendekatan, dan metodologi yang digunakan oleh orang-orang yang bertanggung jawab dalam merubah kurikulum/nama mata kuliah tersebut. Karena setiap perubahan tentunya

memiliki alasan tertentu yang menjadikan itu suatu hal berubah. Bahkan dalam mata kuliah mayor praktik banyak mahasiswa yang mencoba memasukakalkan standar yang diberikan oleh dosen yang bila ditelusuri kembali, masing-masing pengajar tidak saling menyatukan benang merah yang menjadikan satu standar estetika yang dijadikan sebagai landasan masing-masing pengajar untuk mahasiswanya.

Alhasil, mahasiswa kembali mencari ilmu dan menyiapkan *shining armor*-nya di luar kampus. Tetapi beberapa dari kawan-kawan saya termasuk saya, kampus memberikan beberapa hal yang mungkin luput dari kami sendiri dalam mempelajari seni seperti apa. Sejarah dan beberapa perspektif dalam pembacaan suatu isu masyarakat yang nantinya akan berpengaruh dalam memotori proses kreatif dalam penggagasan dan konsep. Sebagai seniman jebolan akademi seni, cenderung memiliki tekanan yang lebih tinggi saat kelulusannya ketika menghadapi medan seni. Privilese sebagai mahasiswa seni akan digantikan sebagai ekspektasi yang besar di medan seni karena dianggap sudah matang setelah digodok di akademi seni.

Tentunya untuk membaca medan seni, mahasiswa harus menjadi warga sipil, seniman, pengamat seni, kritikus, kurator, dan segala macam bentuk aktor di medan seni. Maka dari itu mereka harus siap dan baiknya nyoh terjun dewe nyuk...

...OSE
...own Story

oleh: Makmurdjaja // Jakarta

Mau Jadi Apa Sih, Ram?

berdasarkan kisah nyata!

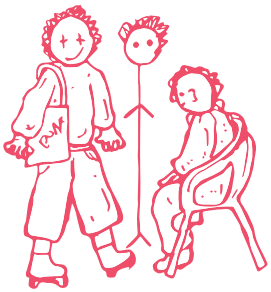
Pendahuluan

Rama, seorang pemuda berusia 19 tahun, baru saja diterima di Institut Kesenian Jakarta (IKJ), jurusan Seni Murni. Sebagai mahasiswa baru, ia harus mengikuti PKKMB, program orientasi yang dikenal menantang dan penuh kegiatan seru. Setelah melewati ospek, Rama dihadapkan pada berbagai pilihan hidup yang akan menentukan masa depannya sebagai mahasiswa Seni Rupa dan Desain.

Setiap keputusan yang Rama ambil akan membawanya ke arah yang berbeda, yang bisa berujung pada kesuksesan, pertemanan yang baik, atau malah sebaliknya. **Anda bisa membantu Rama memilih jalannya, tapi ingat, setiap pilihan membawa konsekuensi!**

{ pilih antara (1), (2), (3) }

(1) Mahasiswa Rajin



(2) Mahasiswa Yang Sering Nongkrong

(3) Mahasiswa *Kupu-Kupu* (Kuliah-Pulang)

(1) Mahasiswa Rajin

Rama memutuskan untuk menjadi mahasiswa yang rajin. Setiap hari, ia datang tepat waktu ke kelas, mencatat dengan teliti setiap materi yang diajarkan, dan aktif bertanya kepada dosen. Usahanya tidak sia-sia. Ia mulai dikenal sebagai mahasiswa yang berprestasi di fakultasnya. Suatu hari, salah satu dosennya mengajak Rama untuk menghadiri pembukaan sebuah pameran seni yang diadakan oleh galeri ternama di Jakarta. **(pilih a,b,c)**

(a) Jika Rama menerima ajakan dosen, ia pun hadir di acara tersebut dengan semangat. Di sana, Rama bertemu dengan berbagai alumni, kakak tingkat, dan abang-abangan kampusnya. Salah satu alumni yang baik memperhatikan Rama yang tampak antusias. Alumni tersebut kagum dengan dedikasi Rama dan akhirnya menawarkan Rama pekerjaan sebagai gallery sitter di galeri tempat pameran itu berlangsung. Ini menjadi awal dari karir Rama di dunia seni***(lanjut pada penutup 2)***

(b) Namun, jika Rama bertemu dengan alumni yang tidak baik, ia malah diarahkan untuk lebih sering bersosialisasi tanpa mempedulikan studi. Alumni ini sering mengajak Rama untuk nongkrong dan bersenang-senang, membuatnya mulai mengabaikan tugas kuliah.

Lama kelamaan, Rama terjebak dalam kebiasaan tersebut dan nilai-nilainya menurun drastis. Setelah lulus, ia kesulitan mencari pekerjaan yang layak dan akhirnya jatuh miskin. ***(lanjut pada penutup 3)***

**pilihan penutup ada di halaman berikutnya*pilihan penutup ada di halaman berikutnya*pilihan penutup ada di halaman berikutnya*

(c) Jika Rama menolak ajakan dosennya untuk menghadiri pameran, ia tetap fokus pada studinya. Ia lulus dengan nilai baik, namun karena kurangnya jaringan dan relasi di dunia seni, Rama kesulitan menemukan pekerjaan yang sesuai. Akhirnya, ia terpaksa menerima pekerjaan yang tidak sesuai dengan bidangnya dan hidup dalam kondisi ekonomi yang pas-pasan.
(lanjut pada penutup 4)

(2) Mahasiswa Yang Sering Nongkrong

Rama lebih sering menghabiskan waktunya dengan nongkrong di kampus daripada menghadiri kelas. Ia menikmati waktu bersama teman-teman, ngobrol santai di area sekitar kampus, dan terlibat dalam perbincangan yang sering kali tidak terlalu serius. **(pilih a,b,c)**

(a) Suatu hari, Rama bertemu dengan abang-abangan kampus yang dikenal memiliki reputasi buruk. Abang-abangan ini sering mengajak Rama untuk nongkrong tanpa arah, bahkan hingga larut malam. Awalnya, Rama merasa senang bisa diterima dalam kelompok tersebut, namun lama kelamaan, kebiasaan ini mulai menggerogoti waktu dan energinya. Ia sering absen dari kelas dan mengabaikan tugas-tugas kuliah. Akhirnya, Rama gagal mempertahankan prestasi akademiknya dan setelah lulus, ia jatuh miskin karena tidak memiliki keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.
(lanjut pada penutup 3)

(b) Saat nongkrong, Rama tergoda oleh ajakan teman-temannya untuk mencoba narkoba. Awalnya, Rama hanya penasaran, namun ketergantungan mulai mengambil alih hidupnya. Kesehatannya memburuk, prestasi akademiknya menurun, dan ia kehilangan minat pada hal-hal yang sebelumnya ia sukai. Setelah lulus, hidupnya berantakan, dan ia jatuh miskin.
(lanjut pada penutup 3)

(c) Namun, jika Rama bersama teman-temannya memutuskan untuk membuat sebuah acara seni, mereka mulai membentuk kolektif kecil.

Mereka bekerja sama mengorganisir sebuah pameran seni mandiri yang sukses besar. Setelah acara tersebut, Rama bertemu kembali dengan abang-abangan kampusnya yang datang ke pameran.
(lanjut pada penutup 2)

(3) Mahasiswa *Kupu-Kupu*

Rama memilih untuk menjadi mahasiswa yang fokus pada kuliah dan langsung pulang ke rumah setelahnya. Ia tidak terlalu aktif di kampus dan lebih sering menghabiskan waktu sendirian di kamar kosnya. **(pilih a atau b)**

(a) Namun, jika Rama hanya menghabiskan waktu di rumah tanpa melakukan apapun, ia lulus tanpa pengalaman dan jaringan yang memadai. Setelah lulus, ia kesulitan menemukan pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya. Tanpa dukungan finansial yang kuat, Rama jatuh miskin dan hidup dalam kondisi yang jauh dari impian masa mudanya.
(lanjut pada penutup 3)

(b) Suatu hari, karena bosan di rumah, Rama memutuskan untuk mencari informasi tentang lowongan pekerjaan di internet. Ia menemukan sebuah lowongan yang sesuai dengan jurusannya dan segera melamar pekerjaan tersebut.

Beberapa minggu kemudian, ia menerima kabar bahwa ia diterima sebagai gallery sitter di sebuah galeri seni terkemuka di Jakarta. Pekerjaan ini memberi Rama kesempatan untuk terlibat langsung dalam dunia seni, dan dari sana, ia mulai membangun karirnya.
(lanjut pada penutup 1)

**pilihan penutup ada di halaman berikutnya*pilihan penutup ada di halaman berikutnya*pilihan penutup ada di halaman berikutnya*

Penutup 1

Rama diterima bekerja sebagai gallery sitter di galeri seni ternama. Meskipun pekerjaan ini memberinya kesempatan untuk berkenalan dengan banyak orang di dunia seni, karirnya tidak berkembang lebih jauh. Rama tetap berada di posisi yang sama, tanpa banyak perubahan dalam hidupnya. Hingga waktu berlalu, ia hanya dikenal sebagai penjaga galeri, tanpa ada peningkatan yang signifikan dalam karir atau kehidupannya.

Penutup 2

Rama bertemu dengan abang-abangan kampus yang baik di acara kolektif yang ia adakan bersama teman-temannya. Abang-abangan ini terkesan dengan usaha dan kreativitas Rama, dan menawarkan untuk menjadi mentor serta membantu Rama membangun jaringan di dunia seni. Berkat bantuan ini, Rama mendapatkan lowongan kerja sebagai gallery sitter dan memulai perjalanannya di dunia gallery sitter.

Makasih sudah main, Boi! Follow **@_MAKMURDJAJA** agar hidupmu tidak seperti Rama!

Penutup 3

Kebiasaan nongkrong dan mengabaikan studi membawa Rama pada akhir yang pahit. Ia jatuh miskin setelah lulus, tanpa keterampilan atau jaringan yang cukup untuk mendapatkan pekerjaan yang layak. Rama menyesali pilihannya, namun ia belajar bahwa setiap keputusan dalam hidup memiliki konsekuensi.

Penutup 4

Meskipun Rama lulus dengan nilai baik, kurangnya jaringan dan relasi di dunia seni membuatnya kesulitan mendapatkan pekerjaan yang sesuai. Ia terpaksa menerima pekerjaan yang tidak berhubungan dengan seni, dan hidup dalam kondisi ekonomi yang pas-pasan. Rama menyesali kurangnya inisiatif untuk terlibat dalam kegiatan kampus yang bisa membuka lebih banyak peluang baginya.

Eksis! Narsis!

Oleh: Stanish // Bandung

Per-hari ini, kira-kira inilah isi jurnal mahasiswi seni rupa semester 5 selama 2 tahun yang jati dirinya belum berkembang dan masih mengais-ngais, mencari jarum sekecil upil di antara jerami yang penuh kotoran kuda itu.

****

Senin, 22 Agustus 2022

SENENG! Gaada kata lain yang bisa ngejelasin berbagai perasaan yang gue rasain hari ini. Hari pertama sebagai mahasiswi fakultas seni rupa desain, passion gue dari kecil, dreaming about being an artist selama bertahun-tahun, apalagi masuk kampus impian yang udah gue idamkan selama ini. At first orang tua gue ga setuju gue masuk fakultas ini, tapi gue yakin dengan ini gue bisa ngembangin potensi diri gue sendiri disini, fingers crossed!

Selasa, 6 Desember 2022

Kira-kira dengan gue masuk fakultas seni rupa ini bakal ngebawa gue kemana ya?

Kamis, 22 Desember 2022

NIRMANA GUE BERES, MAKALAH GUE BERES, IPK GUE????????????????? AMAAAANNN!!

Senin, 17 Juli 2023

Baru sempet nulis jurnal lagi, semester 2 menurut gue cukup kacau, pembuatan nirmana yang makin kompleks, persiapan pameran akademik yang bakal nentuin gue bakal keterima jurusan pilihan ke berapa, and so much more. Belom lagi ibu gue yang marah-marah karna gue selalu pulang malem dan ngomong kalo gue salah masuk fakultas, sesimpel gue jadi pulang malem terus. Bingung juga, apa yang membuat beliau mikir kalo pulang malem terus itu melakukan sesuatu yang buruk sih? Dengan tugas-tugas yang kompleks dan banyak ditambah persiapan pameran yang super capek ini, kadang gue masih bingung apa korelasinya pulang malem dan salah masuk jurusan. Apa eksistensi gue disini hanya sebatas itu?

Rabu, 25 Oktober 2023

Sejujurnya gue masih bingung gue mau ngebawa karya-karya gue ini kemana, makna karya yang bahkan gue aja masih pusing buat dijelasin ini. Kayanya masih belum oke buat gue bawa ke pameran karna sejujurnya gue malu sama kurang matengnya konsep yang gue bawa. ADUHDUHDUHH BINGUNG!

Jumat, 15 November 2023

Konsep karya yang rampung itu harus kaya gimana sih? Apa mungkin selama ini dengan gue ngebawa hidup gue sendiri dalam karya itu kurang? Mungkin bener kata dosen, kalo seniman itu selalu melakukan apa yang mereka mau, ga terbatas sama batasan-batasan sosial yang dibuat sama masyarakat. Tapi kalo memang seandainya gue jadi seniman, society wouldn't like it somehow. Tapi apa gue peduli? YA KAGA LAH.

Rabu, 5 Februari 2024

Hari pertama kuliah di semester yang katanya chaos ini berjalan dengan sangat baik dan disamping perkuliahan ini, gue bersyukur bisa kumpul sesering itu lg sama temen-temen. Walau diliat semester ini banyak banget mata kuliah teori yang... Ah, sanggup gak ya gue?

Senin, 21 April 2024

Hari ini gue ga masuk kuliah. Pertama, karna males, kedua, karna hari ini studio dan belum ada progress sama sekali. Rasanya gue mau rombak konsep yang udah dibuat karna gue rasa yang pertama kurang bermakna bagi diri gue dan masih kurang puas dengan hasil eksekusinya. Bagus sih, tapi rasanya gue belum ngeluarin potensi secara maksimal.

Apa mungkin ya... Gue rombak aja...

Sabtu, 14 Mei 2024

Tugas studio gue udah gue rombak sebagian, banyak improvisasi dan hasilnya ga memuaskan. Banyak kontemplasi dalam pembuatan karakternya, karna seperti biasa, gue membawa hidup gue secara pribadi ke dalam karya. Seenggaknya kalo ga narsis, gue pengen esensi diri gue eksis di karya-karya gue ini. Jujur capek, selama 2 minggu gue ngerjain tugas gue nonstop, sedikit stress sama konsep apa yang akan gue bawa dan apa aja yang akan gue tuangin ke makalah proyek tugas besar ini. Jadi perfeksionis kadang fun, tapi ga jarang juga ngehambat gue berproses dalam pembuatan karya, karna pasti tengah pengerjaan gue bakal kepikiran sesuatu dan berakhir ga gue lanjutin lantaran karya yang yang dibikin ga sejalan sama apa yang dipikirin.

Selasa, 10 Juni 2024

Dipikir-pikir, semua karya yang udah gue buat ini gapernah pergi jauh dari cerita ke-eksisan diri gue sendiri, selalu tentang gue, pikiran gue, badan, apa yang terjadi sama gue, dan lain hal. Sedangkan ngeliat karya temen-temen pada ngebawa isu-isu sosial, atau bahkan keluarga mereka. Apa gue salah ya selama ini hanya gue seorang yang esensinya gue angkat ke dalam karya gue? Apa dengan gue angkat isu lain selain diri gue sendiri karya gue bakal semakin banyak diliat orang?

Rabu, 2 Juli 2024

Kadang rasanya gue masih belum terkualifikasi buat ngebuat suatu karya yang WOW dan "Membekas" di orang-orang karna gue ngerasa gue masih kurang ilmu dan sejujurnya gue cuma mau iseng aja dalam ngebuat karya, which is ga salah sebenernya tapi gue rasa karya dengan konsep yang mateng tuh keren banget, tapi menurut gue karya yang iseng-isengan juga kadang ga kalah keren dibanding karya yang konsepnya superrrrrr rampung superrrrrr mateng. Tapi kalo gue ngebuat karya iseng dan asal-asalan tanpa gue pikirin konsepnya apa, yang gue pikirin adalah, bedanya gue sama orang-orang yang ga familiar dengan seni tapi soksokan mau bikin karya seni? Bukannya itu esensi gue sebagai mahasiswi seni rupa biar karya yang gue buat ga semata hanya kumpulan komposisi rongsokan ato ide yang ga diolah dengan baik? Apa itu conceptual art? Apa itu apa?! Apa ya? Gue bingung, kita semua bingung, gaakan bingung kalo udah di surga.

Jumat, 18 Juli 2024

Bentar lagi masuk semester 5 tapi yaudahlah survive dulu yang penting hidup dan ga bingung.

****

Jurnal terlampir merupakan jurnal fiksi yang dibuat dengan mencantumkan linimasa sesuai dengan kehidupan seorang mahasiswi seni rupa yang memiliki pemikiran serupa. Perjalanan seorang mahasiswi yang kebanyakan ngomong, menjadi mahasiswi yang kebanyakan mikir—seperti orang yang bermain-main di medan seni rupa.

Yakin, Nak?

Seen Now

typing...

Oleh : A.R Kusumah // Bandung

"Yakin, Nak?"

Bapak kemudian terdiam sembari melihat anaknya membereskan buku-buku matematika yang kelak tidak akan digunakannya lagi. Tumpukan buku pelajaran lainnya bersarang di sudut ruangan, menunggu untuk dibuang.

"Entah apa alasannya kau mau mengarungi dunia multidimensi ini, mau jadi apa kau nantinya?"

"Pokoknya aku mau bebas, Pak."

"Bebas seperti apa yang kau mau?"

"Gimana, ya."

"Kau bisa jadi apa saja di sana, seniman? aktivis? musisi? businessman? atau, Superman?"

"Boleh Pak, asalkan bebas."

"Asal kau tau, manusia-manusia beringas itu tidak akan senang ketika kau memasuki dunia mereka."

"Iya Pak, gapapa."

“Asal kau tau, dompetmu harus jadi mesin uang
agar bisa meraih angka. Dompetku bukanlah mesin uang, Nak.”

“Kelak akan kucetak uangku sendiri, Pak.”

“Bagaimana caranya?”

“Akan kucari jawabannya sendiri.”

“Dari tadi kau tidak bisa jawab pertanyaanku,
bagaimana kau akan bertahan dalam seni?”

“Pak, seni itu abadi!”

“Yang abadi hanya Marsinah kata Sapardi!”[16]

“Aku percaya seni itu abadi.”

“Apalah artinya seni, aku tidak mengerti.
Yang kupikirkan hanya mencari nasi sehari-hari.”

“Kelak Bapak akan mengerti.”

“Tidak, aku hanya tidak ingin kau berubah
menjadi sesosok yang tak kukenal lagi.”

“Seni memanglah mengubah diri, Pak.
Tetapi, diriku ini tetap sejati.”

Mereka kemudian terdiam sejenak.

“Aku hanya ingin kau bisa menjaga diri, Nak.”

“Tapi aku ingin bebas meraih mimpiku, Pak.”

“Tetap pada jalurmu saja, Nak.
Aku yakin kau akan baik-baik saja.”

“Jalur mana yang jalurku?
Jalur mana yang bukan jalurku, Pak?”

“Ada banyak jalur yang tersedia di sana,
jangan tersesat. Kuasa ada ditanganmu, Nak.”

“Bapak percaya padaku bukan?”

“Apa yang akan kau lakukan saat karyamu
dinilai tak berharga sedikitpun?”

“.....”

“Apa yang akan kau lakukan saat segala
kekacauan tersaji dihadapanmu?”

“.....”

“Apa yang akan kau lakukan saat ratusan
orang lainnya melintas cepat menyusulmu?”

“.....”

“Apa yang akan kau lakukan untuk membedakan sinar orang lain dari sinarmu?

“.....”

“Yakinkah kau untuk terjun ketika banyak pilihan lain tersedia untukmu?”

“.....”

“Apa yang akan kau lakukan di dunia seni?”

Bapak merokok sambil mengayunkan kuas dan menyoretkan cat di atas kanvas nya. Puluhan lukisan yang sudah selesai tersusun rapi di sudut ruang menunggu untuk dipamerkan di galeri esok hari.

Silahkan membaca ulang dari bawah ke atas untuk interpretasi yang berbeda.

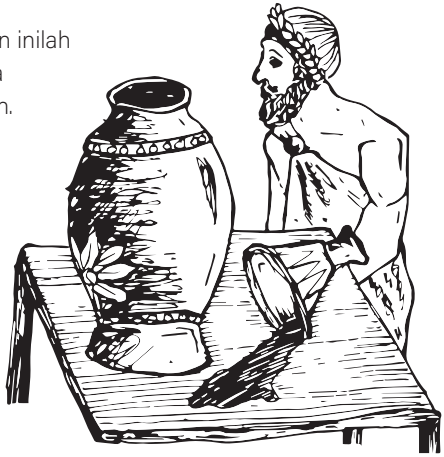
Oleh: Puthutdharma // Yogyakarta

terjebak.

Malam itu malam penuh semangat sekaligus tekanan. Berjam-jam aku duduk di depan kanvas kosong tanpa menggores barang; sekali-dua. Aku hanya terdiam dengan pikiran yang buntu, tangan yang kaku. Gairah ini ada; ya, gairah ini menyala! Tapi ada sesuatu yang perlahan memadamkannya. Kuisap rokokku dalam-dalam—sebatang-dua, lima, sepuluh batang. Tak ada yang terjadi, tak ada yang terjadi, hanya pikir dan lamunku yang semakin melanglang ke mana entah. "Ah, tidur saja lah!" Kubasuh wajah, kaki, dan menyikat gigi sebelum beranjak ke tempat tidur. Lalu kemudian kusempatkan membaca doa sebelum memejam mata. Tak lama setelah memejam mata, aku langsung masuk ke alam mimpi dan dibawalah aku ke sebuah tempat yang aku tak tahu apa. Tempat itu terlihat seperti labirin dengan banyak ruangan serta juga lorong-lorong.

"Bangsat! Lagi-lagi tempat ini." Ya, mimpi ini sudah berulang berkali-kali! Aku menggerutu sambil memperhatikan ruangan-ruangannya satu per satu. Ada lima ruangan yang aku sama sekali asing. Ruangan-ruangan itu memiliki namanya masing-masing, di sisi sebelah kiriku ada ruangan Klasikisme[17], Gotikisme[18], Renaisansisme[19]. Sementara itu di sisi sebelah kananku ada Barokisme[20], Rokokoisme[21]. Entah apa lah ruangan-ruangan sialan ini, aku sama sekali tidak tahu. Di depanku terdapat lorong, ke sana lah aku menyusurinya, di sana terdapat ruangan-ruangan lagi! Itulah ruangan Neo-klasikisme[22], Romantisisme[23], Realisme[24], Impresionisme[25], Post-Impresionisme[26]. Aku lanjut berjalan, melewati ruangan-ruangan itu begitu saja, di depan sana kudapati lagi ruangan-ruangan. Ada Art Nouveau[27], Fauvisme[28], Ekspresionisme[29], Kubisme[30], Dadaisme[31], dan isme-isme lainnya lagi yang masih menunggu di depan sana.

Terus marah-marah sambil menyusurinya, itulah yang kulakukan sedari tadi. Layaknya seorang pembeli di dealer yang sedang melihat-lihat mobil, aku bolak-balik berkali-kali hanya untuk memperhatikan ruangan tersebut satu-satu. Semakin kuperhatikan, semakin bingung aku. Kemudian aku mendengar suara pintu terbuka, pintu yang bertuliskan Romantisisme. Dari baliknya, keluarlah seseorang;



"Perkenalkan, namaku Michelangelo[32], dan inilah ruanganku, tempat di mana keindahan surga tercipta dalam harmoni goresan dan pahatan. Lihatlah sekeliling ruangan ini! Patung-patung laksana malaikat-malaikat yang memberikan wahyu serta makna kehidupan pada kita." Ia menawarkan, "Masuklah, di sini aku akan tunjukkan kau apa itu keindahan sejati."

Aku masuk dan melihat-lihat sebentar, ya, ini adalah ruangan yang sangat indah dengan segala keagungannya. Bagaimana keindahan ditata sedemikian rupa; Proporsi serta anatomi sempurna, pose-pose bergairah, dan ekspresi yang seolah ditiupkan ruh kehidupan oleh-Nya! Itulah yang dipersembahkannya padaku. Dalam ruangan ini aku tertakjub dengan bagaimana sebuah perasaan digambarkan dengan mendalam, dramatis, dan membuat siapapun yang melihat pasti tergugah emosinya. Estetika dalam ruangan ini adalah layaknya dunia dewa-dewi!

Kemudian aku keluar dan mendapati satu pintu lagi terbuka, kali ini pintu yang bertuliskan Kubisme.

"Aku Picasso, Pablo Picasso. Ini adalah ruangan Kubisme, tempat di mana segala sesuatu dirusak dan disusun kembali menjadi sebuah potongan-potongan geometris guna menciptakan keindahan yang tampak terpecah-pecah namun tetap indah secara menyeluruh. Kemari, dan lihatlah, di sini bentuk tidak sekadar bentuk. Lihat bagaimana serangkaian bentuk geometris, garis-garis, dan warna menampilkan sesuatu yang lebih dari sekadar bentuk aslinya."

Aku pun berjalan ke arahnya dan memasuki ruangan itu. Di ruangan itu segala sesuatu sama sekali berbeda dengan yang ada di dunia nyata. Bentuk objek sederhana diubah menjadi sesuatu yang tampak sangat rumit. Di sini, warna bukan sebatas dekorasi mati. Ia adalah suatu makhluk yang bebas, tanpa belenggu apa pun, seperti burung-burung di langit! Ini adalah pendekatan bentuk yang inovatif dalam menggambarkan realitas. Inilah bentuk perlawanan radikal terhadap realitas!"

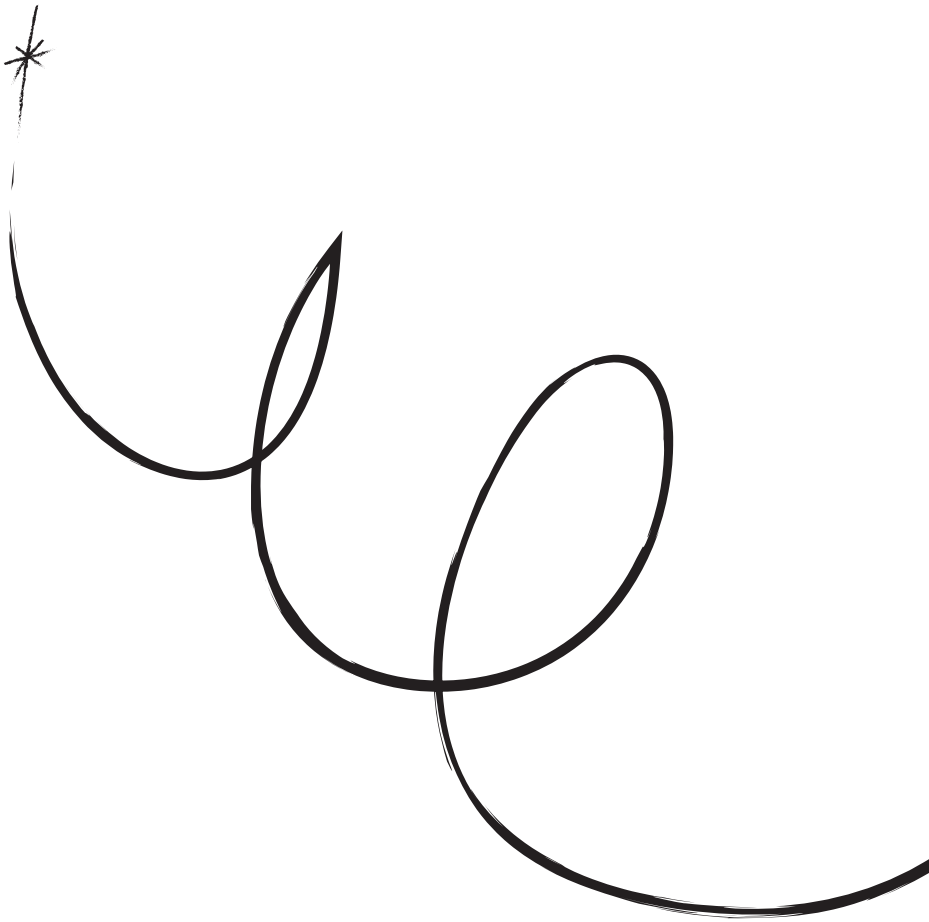
Lalu aku keluar dan melihat sudah banyak pintu terbuka bersamaan dengan orang-orang yang mewakili ruangan-ruangan tersebut. Ada Thomas Gainsborough[33], Claude Monet[34], Vincent Van Gogh[35], Andy Warhol[36] dan lain-lainnya berjejer menawarkan apa yang mereka punya padaku, seperti sales-sales pinggir jalan. Aku bingung, aku bingung, setengah gila!

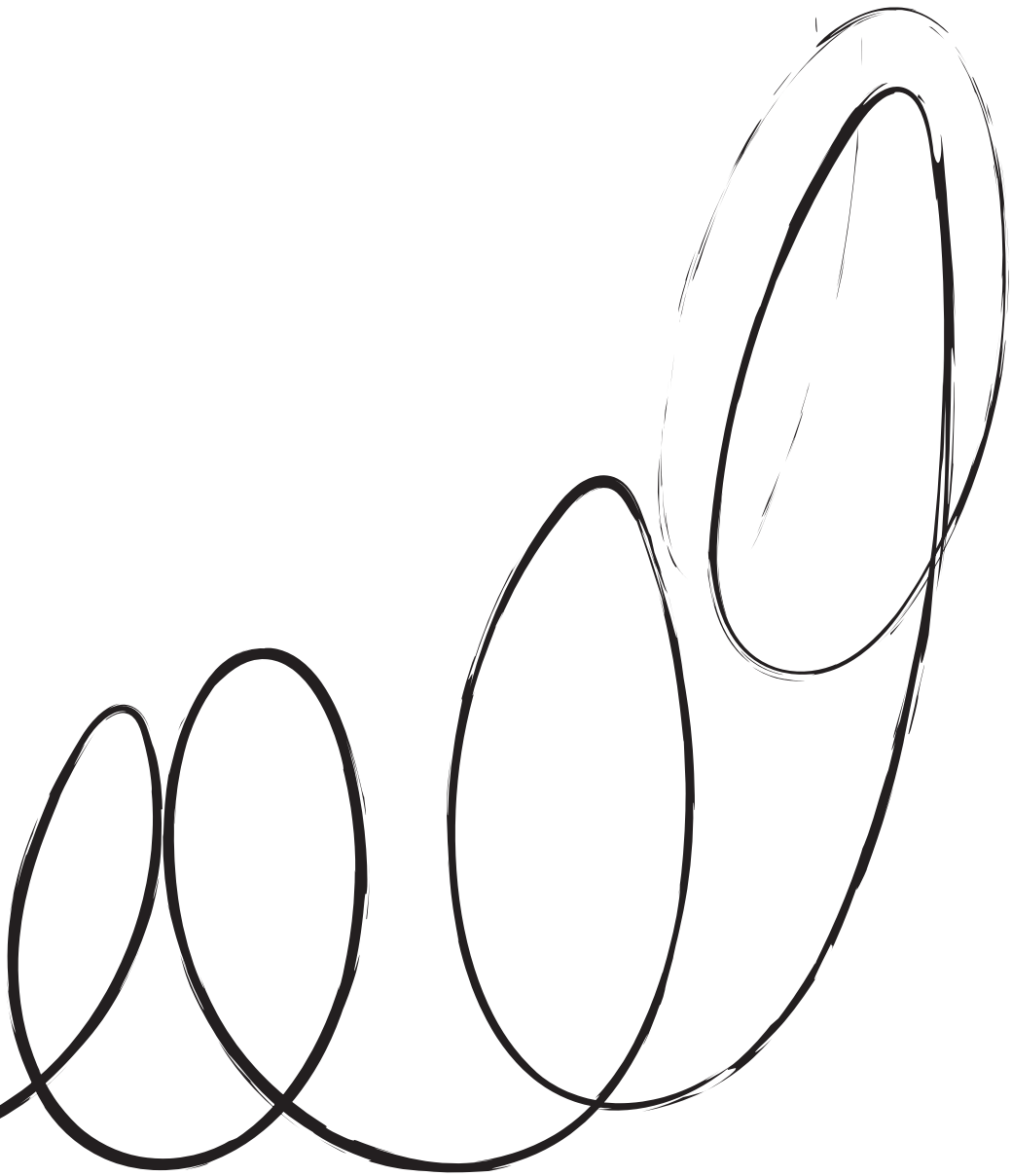
Suara menggema terdengar dari arah langit-langit "Masukilah salah satunya, kau harus memilih salah satunya! Itu penting untuk fondasimu, ruangan-ruangan itu adalah hal fundamental yang harus kau miliki." Suara lainnya muncul menyahut, "Jangan, ruangan-ruangan itu begitu sempit, hanya akan membuatmu pengap dan sesak nafas."

Dengan penuh kebingungan aku terus berjalan bolak-balik tiada henti tanpa menemukan; mendapat apa.

Aku terjebak dalam situasi ini terus-menerus,
berulang-ulang;

berkali-kali.
Sampai kapan,
entah.





"Bencong Aja Belom Keluar Jam Segini"

Oleh: Uca // Bandung

Kalimat yang dikeluarin kalau udah mau pulang, biar masih ditahan buat tetep di tempat.

Dikirain nongkrong aja apa ya, ketawa, gosip, kaya orang gak ada kerjaan. Padahal banyak yang dikerjain, kadang nugas beneran atau emang bikin karya aja bareng temen-temen yang lain. Tapi kenapa sering disuruh cabut, ya?

Mungkin bakal ada bencana kah? Atau, barang bakal hilang? Gedung bakal runtuh? Apalagi? Kaca pecah? Ubin diambil? Keran bocor? Kenapa banyak prasangka buruk kalau diem kelamaan di sini?

Aturan *absurd* yang kadang semena-mena, mau ngerjain kapan lagi coba? Gak ada waktunya. Jadwal saya kan banyak ya, Pak. Pagi kuliah, siang kuliah, sore ada kelas, atau apa kek, piknik ketemu orang tua. Saya bisa ke studio kapan kalau terus-terusan disuruh pulang. Nanti kalau karyanya gak jadi, dibilang gak serius. Udah waktunya dibatasi buat ngumpulin harus ngikutin aturan ngerjain di studio dengan kejarannya yang banyak.

Kalau kaya gini, apa saya bawa kemana-mana aja semua material saya? Okedeh, saya pergi cari tempat yang lebih memadai, atau sudah cukup memadai tempat yang dibatasi ini? Ngga ah, kayanya udah cukup tapi disuruh cepet-cepet aja.

Kadang kaya orang kesetanan cari surat bukti izin sana-sini, padahal karya saya tempatnya di sini. Aduh pergi ke mana ya kalau kaya gini, ya paling ngumpulin medium kosong aja lah kalau cepet-cepet, kan biar cepet selesai. Lagian gak boleh lama-lama kan? Yaudah saya juga bikin karya ga lama-lama. Saya akan bilang ini konsep! Raw! Unfinished adalah kejaran hasilnya! Permasalahan selesai.

Kalau aja dikasih waktu lebih lama atau kesempatan untuk lebih bebas, akan segila apa ya karya yang bisa dihasilkan. Mimpi yang indah.

KULIKULT

Banyak ekspektasi yang dibebankan kepada mahasiswa seni dengan apa yang mereka dapatkan selama berkuliah. Baik kepada masyarakat awam yang mempertanyakan Anda seperti "**Ini maksudnya apa, Mas/Mba karyanya**" Kemudian "**Ngga dimarahin orang tua Mas/Mba milih jurusan seni rupa**?" dan ujaran seperti "**Ah, gini aja mah saya bisa sendiri.**"

Kemudian keluarga yang tidak mendukung anda dalam berkarya; "**Udah papa bilang, gak usah kerja sesuai passion, *bla bla bla...***" Namun menuntut Anda untuk menghasilkan karya yang memuaskan mereka agar mereka merasa tenang akan karir anda tanpa mengetahui kondisi medan seni masa kini. Akhirnya institusi seni menciptakan kurikulum yang menuntut mahasiswa menciptakan karya yang unik dan inovatif, serta mengikuti perkembangan zaman sekarang atau yang sering kita sebut *kontemporer*. Dengan hal tersebut, mahasiswa harus memperluas wawasan mengenai kondisi medan seni. Namun mahasiswa seni rupa perlu mencari wawasan mengenai medan seni rupa tersebut melalui mengamati, merasakan kondisi yang ada di dalamnya dan kemudian menciptakan karya yang relevan dan tepat. Wawasan tersebut tak sedikit dicicipi mahasiswa seni rupa pada lingkungan akademis

Dalam penjelajahan tersebut mahasiswa seni rupa perlu mengasah skill komunikasi dan cara bersosial. Lingkungan sosial akademik maupun non-akademik seni rupa tak jarang mendapat stigma yang buruk dari masyarakat umum terlebih masyarakat yang sama sekali tidak tersentuh oleh seni di lingkungannya. Di lingkungan tersebut mahasiswa seni rupa bersosialisasi melalui budaya yang terbentuk di lingkungan di mana mereka mengenyam pendidikan. Budaya kadang terkesan santai, namun cukup mengekang. Batasan-batasan yang ada coba untuk dikaburkan tanpa menghilangkan rasa *rispek*.

Lingkungan akademik mahasiswa seni rupa tak akan lepas dari lingkungan organisasi, kelompok hobi, dan kelompok ambis. Kelompok di atas menjadi kendaraan mahasiswa seni rupa dalam menelisik pasar seni yang ada sekarang dengan berjejaring dan memperluas relasi. Oleh karena itu mahasiswa yang ingin masuk ke dalam kelompok tersebut akan menyesuaikan diri dengan kelompoknya masing-masing. Konformitas menjadi jalan yang cukup banyak digunakan mahasiswa masuk kedalam suatu lingkup. Yang awalnya tidak berpenampilan sesuai dengan lingkungan suatu kelompok lama-kelamaan akan menyesuaikan dirinya dengan menggunakan atribut tertentu bahkan mengganti pola pikir yang sebenarnya bertentangan dengan cara ia hidup. Hal tersebut tidak sepenuhnya buruk, keseragaman yang tercipta menciptakan budaya yang unik disetiap kampusnya sebagai pembeda. Hal ini meningkatkan semangat juang mahasiswa dalam mencapai tujuannya–entah ingin menjadi seniman ataupun pekerja dibidang kreatif. Namun konformitas pada mahasiswa terhadap suatu lingkungan yang buruk memberikan dampak negatif apabila mahasiswa tidak dapat mengontrol diri. Hal tersebut dapat mengakibatkan sikap menunda-nunda pekerjaan, lalai akan sekitar, dan merusak diri.

Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan bahwa mahasiswa seni rupa memiliki peran yang besar bagi keberlangsungan kesenian dan kebudayaan yang ada di Indonesia melalui banyak pendekatan artistik. Pendekatan tersebut tidak hanya melalui karya namun dari bagaimana kita dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar kita. meskipun akhirnya kita akan menuju kepada kepentingan kita masing-masing, saya kembali berharap bahwa pada prosesnya kita dapat bergerak maju bersama.

Oleh: Rasyid // Bandung

Piknik & Bersama Putut Pramudiko

Apakah kalian pernah melihat teks-teks romantis di tembok-tembok kampus kalian? Dari yang nyatain cinta, galau gara-gara diselingkuhin, sampai *kukulutus* karena selalu tertolak cintanya. Berbeda dari teks-teks klasik yang cenderung nunjukin erotisisme wanita, teks yang bergelimang pada tembok-tembok kampus ini malahan kelihatan *menye-menye* dan memposisikan laki-laki menjadi yang submisif (baca: Stiker Kota, 2008). Teks-teks seperti ini kerapkali ditemukan di kamar mandi dan tembok-tembok tersembunyi kampus-kampus seni. Mungkin tempat tersebut menjadi ruang aman bagi laki-laki untuk mencurahkan perasaannya yang berkecamuk.

Putut Pramudiko mungkin bertanggung jawab atas teks *menye-menye* yang nemplok di tembok kampus kalian, setidaknya kampus seni yang ada di Buah Batu. Esai ini tidak akan mengulas secara rinci sejarah teks *menye-menye* dan bagaimana Putut Pramudiko memulai budaya tersebut secara hegemonik. Lagipula, itupun hanya asumsi junior belaka. Aku butuh suntikan dana riset yang besar untuk membuat kesimpulan utuh—aku hanya menuduh.

Lantas, siapa Putut Pramudiko? Beliau adalah dalang utama karya ***"Buat Kamu?"*** yang menghiasi tembok-tembok di berbagai kota, terutama kota Bandung.

Pemuda asal ngawi ini mengenyam pendidikan pada salah satu institusi kesenian di daerah Buah Batu. Putut menjadi perantau tulen dengan menembus jarak 529 km dari Jawa Timur ke Kota Bandung dengan bekal rasa ingin tahu yang tinggi akan *sesenian*. Modal penasaran yang tinggi menjadi keberangkatan yang dapat kita sepakati, bahwa rata-rata mahasiswa seni memulai studinya dengan pertanyaan dan ambisi yang sama; **apa itu dunia seni, dan bagaimana caranya menjadi seniman kondang**. Memang isi duit dalam dompet pasti beda-beda, jangan sinis dulu. Karena itulah institusi pendidikan memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan mahasiswa-mahasiswanya. Kondisi material yang berbeda menjadi titik tolak peran institusi dalam memayungi kebutuhan mahasiswanya. Di sinilah narasi Putut Pramudiko menjadi signifikan!

Esai ini menceritakan secara singkat perjalanan Putut Pramudiko sebagai mahasiswa seni yang melakukan proses studinya dengan berkelana lintas kota secara mandiri. Kita dapat melihat proses dan menelaah bagaimana beliau dipengaruhi dan mempengaruhi ekosistem kampus melalui karya-karyanya yang relatif sederhana. Sejauh mana Putut Pramudiko mengandalkan institusi pendidikan dalam menjalani prosesnya, dan peran konkret apa yang telah dilakukan institusi terhadap Putut Pramudiko dalam menyokong proses artistiknya.

Apa jangan-jangan, Putut telah melepas atribut institusinya pada proses yang ia jalani? Mari kita mulai perjalanan dengan melihat latar belakang ruang dan pengaruh senior-senior kampus terhadap dirinya.

Oleh: Eza Al Hafidz // Bandung

Berkelana

SELUK BELUK RUANG

Putut mendaftarkan dirinya di **Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI)** pada pertengahan tahun 2009 dengan jurusan seni rupa. STSI sebelumnya adalah **Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI)** yang telah berganti menjadi **Institut Seni Budaya Indonesia Bandung (ISBI Bandung)** pada tahun 2015. Sebagai institusi dengan latar belakang seni pertunjukan yang kental, banyak akses informasi yang macet oleh birokrasi. Para birokrat cenderung lebih memprioritaskan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) dibanding Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD). Kondisi ini membuahi banyak masalah baru seperti tak meratanya fasilitas umum, tenaga pendidik seadanya, sehingga informasi dan ruang untuk mahasiswa seni rupa sangatlah terbatas dibandingkan kampus-kampus seni yang lainnya.

Keterbatasan tersebut sudah mengakar sejak awal membuat orientasi mahasiswanya (seni rupa) cenderung fatalis dan kontra-produktif—**banyak maboknya, gak ada karyanya**. Mau gimana lagi? Anak-anak seni rupa harus bisa legowo kalau mereka sedang *'di-anak-tiri-kan'* oleh kampusnya sendiri. Kondisi ini mewajibkan mereka berlari dengan engap untuk bersaing dengan kampus seni lain dengan kondisi lokusnya yang sangat tertinggal. Bagaimana Putut Pramudiko melewati rintangan ini? Awal-awal Putut masuk kampus, senior-senior masih merajalela sebagai patron yang kerap disebut sebagai *abang-abangan*[37]. Putut malahan terinsipirasi oleh mereka. Karena menurut Putut, senior-senior tersebut memberi pengaruh artistik bagi mahasiswa baru yang masih meraba dan kebingungan. Ia melihat mereka sebagai citra yang keren. Putut sempat terlibat banyak dengan salah satu kelompok seniornya pada tahun itu, **Invalid Urban (Bandung)**[38]—kelompok yang memiliki pendekatan seni rupa pertunjukan.

Putut memutuskan untuk belajar bersama mereka dengan harapan mendapat banyak stimulus baru. Ia mempelajari banyak hal baru seperti performance-art, praktek kolektif, dan tata ruang sebagai mahasiswa Tahap Pembelajaran Bersama (TPB) bersama para anggota Invalid Urban. Patronasi tersebut memberi wawasan baru untuk Putut bahwa medium seni rupa tidaklah berhenti pada dua dimensional saja, yang di mana ilustrasi dan komik menjadi medium terdekatnya Putut. Di saat itulah Putut menyadari satu hal, bahwa yang dapat dibanggakan sebagai mahasiswa seni yakni, **karya**.

Baginya, karya menjadi tolak ukur seberapa gaul dan keren kalian dalam bergelagat dalam ekosistem kesenian—seenggaknya di kampus sendiri. Bagaimana kalian bisa keren tanpa adanya karya yang dapat dipamerkan?

EKSPLORASI RUANG & JEJARING PENGETAHUAN

Putut memutuskan untuk memperluas ruas-ruas ruang dengan mendatangi banyak pameran di kampus-kampus lain. Putut memperluas ruangnya sampai ke tiga kota besar; Surabaya, Solo, dan Yogyakarta. Putut melakukan pengelanaan dengan melakukan apresiasi, berpameran, sebagai pelampiasan hasrat keingintahuannya akan seni yang ia pegang sebagai modal. Putut bertemu banyak orang-orang baru seperti kolektif **Serbuk Kayu (Surabaya)**[39] dan **Ruang Atas (Solo)**[40] yang banyak menemani Putut pada pengelanaannya. Ketika di Solo, untuk pertama kalinya Putut melihat komik strip menggunakan kertas fotocopy-an. Putut cukup terkejut pada saat itu, ia melihat karya yang sesederhana itu dapat dipamerkan dengan ciamik. Putut juga melihat salah satu museum stiker pertama di Asia yang bertempat di Jogja, Easy Tiger[41]. Biasanya, ia hanya melihat stiker ditempel di etalase warung kopi atau tiang listrik, namun di Jogja ia menyaksikan bahwa stiker juga layak untuk dipamerkan di museum. Pendekatan seni *low-brow*[42] pada tiga kota yang ia jamak membentuk persepsi Putut terhadap putusan estetik yang ia ciptakan kedepannya. Putut menggunakan karya yang dimilikinya sebagai jembatan untuk berbagi pengalamannya dengan mahasiswa kampus lain. Selain belajar, ia memiliki upaya membuka jejaring sosial pada proses pengelanaannya.

Dengan pola sosial yang Putut gunakan, ia dapat membentuk jejaring sosial dari karya yang dibuat sebagai proses berelasi. Sebaliknya, relasi yang Putut buka dapat dilihat sebagai proses kekaryaan yang ia jalani. Putut melakukan kedua hal tersebut secara bersamaan dalam prosesnya dan membuat interkoneksi di dalamnya.

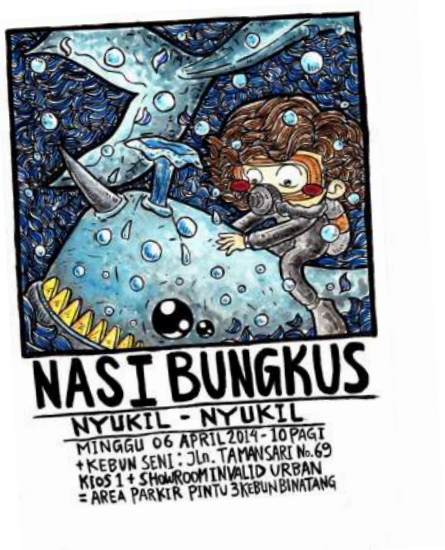
Setelah pengelanaan tiga kota yang dilakukan selama kurang lebih satu bulan, ia mendapatkan banyak pengetahuan teknis yang dapat ia implementasikan pada karyanya. Salah satunya yang cukup signifikan baginya adalah **teknik cukil**[43]. Putut mendapatkan metode cukil di kota Solo. Cukil bukanlah metode artisitik yang baru pada saat itu. Karena ISBI Bandung tidak memiliki prodi grafis murni seperti kampus-kampus seni lainnya, hal ini membuat peredaran informasi praktek grafis tidak dapat diakses secara akademis oleh para mahasiswa.

Putut tak menyimpan pengetahuannya untuk dirinya sendiri, justru ia membagikan pengetahuan yang ia dapat kepada teman-temannya di kampus dengan membuat kegiatan-kegiatan kecil. Kegiatan seperti **"Menggambar Bersama!"** ia inisiasi dengan teman-teman kampusnya untuk meningkatkan kesadaran berkarya sebagai rutinitas. Menurut Putut, kegiatan semacam ini bisa merangsang sensibilitas artistik mahasiswa, dengan mendorong mereka untuk berkreasi tanpa merasa terbebani oleh kewajiban akademis. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat ikatan antar mahasiswa, tetapi juga membuka ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi seni secara bebas dan otentik. Putut melihat inisiatif seperti ini dapat menghidupkan semangat berkarya di antara teman-temannya dan menjadikan seni sebagai ekspresi yang menyatu dengan kehidupan sehari-hari.

Hasrat tanpa pamrih terus dituangkan dan ditularkan oleh Putut untuk menunjang inisiatif ruang pada institusi yang sangat terbatas. Putut memposisikan dirinya sebagai motor yang mengorganisir aktivitas-aktivitas ini dengan guyub dan asyik. Justru itulah, ekosistem artistik terbangun secara organik di dalam institusi sehingga mahasiswa dapat merasakan ekosistem yang produktif tanpa banyak embel-embel. Keberhasilan Putut dalam membangun ekosistem ini lahir dari ketidakpuasan terhadap sistem institusi seni yang dianggapnya tidak memadai. Alih-alih mengandalkan institusi, Putut justru memilih jalan kemandirian. Ia melihat kesalahan sistem tidak sebagai hambatan, tetapi ia melihatnya sebagai tantangan untuk menciptakan ruang inisiatif baru. Kemandirian ini dapat dilihat sebagai kritik langsung terhadap institusi formal melalui inisiatif yang dibuat.

Karya-karya Putut hingga saat ini mencerminkan pembacaan yang mendalam terhadap ruang yang ia tempati. Ia memahami bahwa seni tidak hanya lahir dari ruang akademis, tetapi juga dari interaksi sehari-hari, dari komunitas, dan dari ruang-ruang yang tercipta secara organik. Komitmen Putut terhadap rasa ingin tahunya membawa dirinya pada sensibilitas baru. Sensibilitas ini memungkinkan Putut untuk menjelajahi berbagai medium dan teknik, serta menciptakan karya-karya yang kontekstual dengan ruang yang ada. Putut dapat melihat potensi ruang formal maupun non-formal sebagai bagian dari proses kreatif yang ia lalui. Melalui praktik yang dilakukan oleh Putut Pramudiko, ketidakmampuan sistem institusi tidak selalu menghasilkan sesuatu yang kontra-produktif—justru membuka peluang untuk membentuk ruang inisiatif baru yang lebih produktif dan egaliter. Dengan pendekatan Putut terapkan, kita dapat melihat bagaimana Putut mampu membangun ekosistem kreatif yang dinamis, meskipun dengan keterbatasan ruang dan fasilitas pada institusi.

BUAT KAMU, ATAU BUAT KALIAN?



Arsip poster "Mengambar Bersama" (sumber: Arsip Putut Pramudiko)

Dokumentasi Mural Maring (sumber: Arsip Putut Pramudiko)

STICKERTRIP

MEREKAT ERAT

(sumber: Arsip Putut Pramudiko)

Sekola
Riwayatmu,

Oleh: Reyhan Fauzi // Bandung

Sekolah seni atau yang sekarang kita kenal seperti **FRSD ITB (Bandung)**, **Insititut Seni Budaya Indonesia Bandung (ISBI)**, **Institut Seni Indonesia (ISI)**, **Insititut Kesenian Jakarta (IKJ)**, di berbagai kota merupakan wujud dari lingkup kecil yang penyebarannya tidak terpikirkan akan seluas sekarang. Mengapa begitu?

Seni di kalangan masyarakat, terutama dalam kelas pendidikan acapkali dianggap sebagai ranah yang hanya dikuasai oleh "**orang tertentu**". Namun, ketika seni rupa di Indonesia mulai bergerak ke arah modern yang ditandai oleh Raden Saleh belajar seni di Eropa[44], pandangan terhadap seni mulai berubah. Seni rupa mulai mendapatkan perhatian, terutama dari para petinggi dan tokoh Hindia Belanda. Hal ini mendorong dibutuhkannya pendidikan formal seni di Indonesia, yang akhirnya melahirkan **Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI)**[45] sebagai institusi pendidikan seni rupa formal pertama di Indonesia. Sekolah seni rupa di Jogja pada mulanya adalah sanggar yang bagaimana dibentuk dari organisasi sebelumnya seperti **Seniman Indonesia Muda (SIM)**[46] hingga sanggar underbound sayap kiri Indonesia.

Sanggar inilah yang mendidik semua muridnya untuk belajar menggambar dan melukis digurui langsung oleh para seniman ulung pada saat itu seperti Soedjojonno[47]. Pada awal 1946, terdapat **Sanggar Seni Rupa Masyarakat**[48] yang digawangi Affandi, Rusli, Hendra Gunawan dan Hariadi. Agaknya, sanggar Seni Rupa Masyarakat ini tak berumur panjang. Pasalnya, para pendirinya justru terserap ke sanggar besar yang berdiri kemudian dan disokong pemerintah.

SIM digagas oleh Sudjojono dan mendapat dukungan dari Jenderal Djoko Sujono dari Biro Perjuangan. SIM yang mulanya bermarkas di Madiun dimaksudkan untuk mengkonsolidasikan seluruh tenaga para seniman nasionalis. Di awal pendirian SIM, Sudjojono dibantu oleh Trisno Soemardjo, Soenindyo, Soedibio SIM tak sekedar sanggar pelukis, setelah kemerdekaan para calon pelukis belajar di sanggar-sanggar yang dibentuk oleh pelukis ataupun kelompok pelukis senior. Mereka mengajarkan seni lukis berdasarkan pengalaman mereka masing-masing, sehingga tidak mengherankan muncul berbagai sanggar seni lukis, terutama di Yogyakarta. Pendidikan seni rupa secara formal baru dimulai pada tahun 1947 dengan dibukanya pendidikan guru gambar di bawah Fakultas Teknik Universitas Indonesia di Bandung dan tahun 1950 didirikan Akademi Seni Rupa Indonesia di Yogyakarta. Berbeda dengan Jogja yang menekankan lukisan mimetik dan realistik, Bandung memiliki sekolah seni yang kala

h Seni

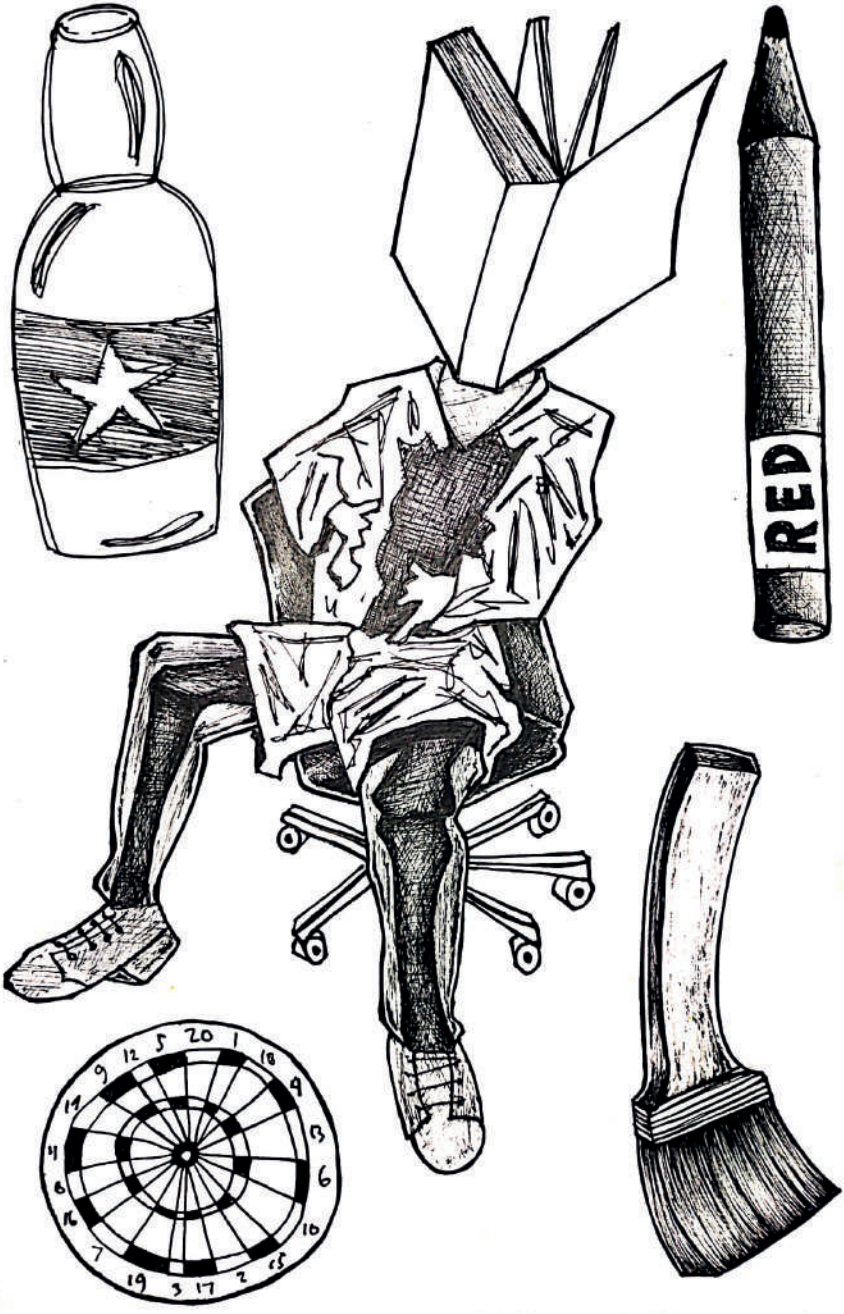
Kini.

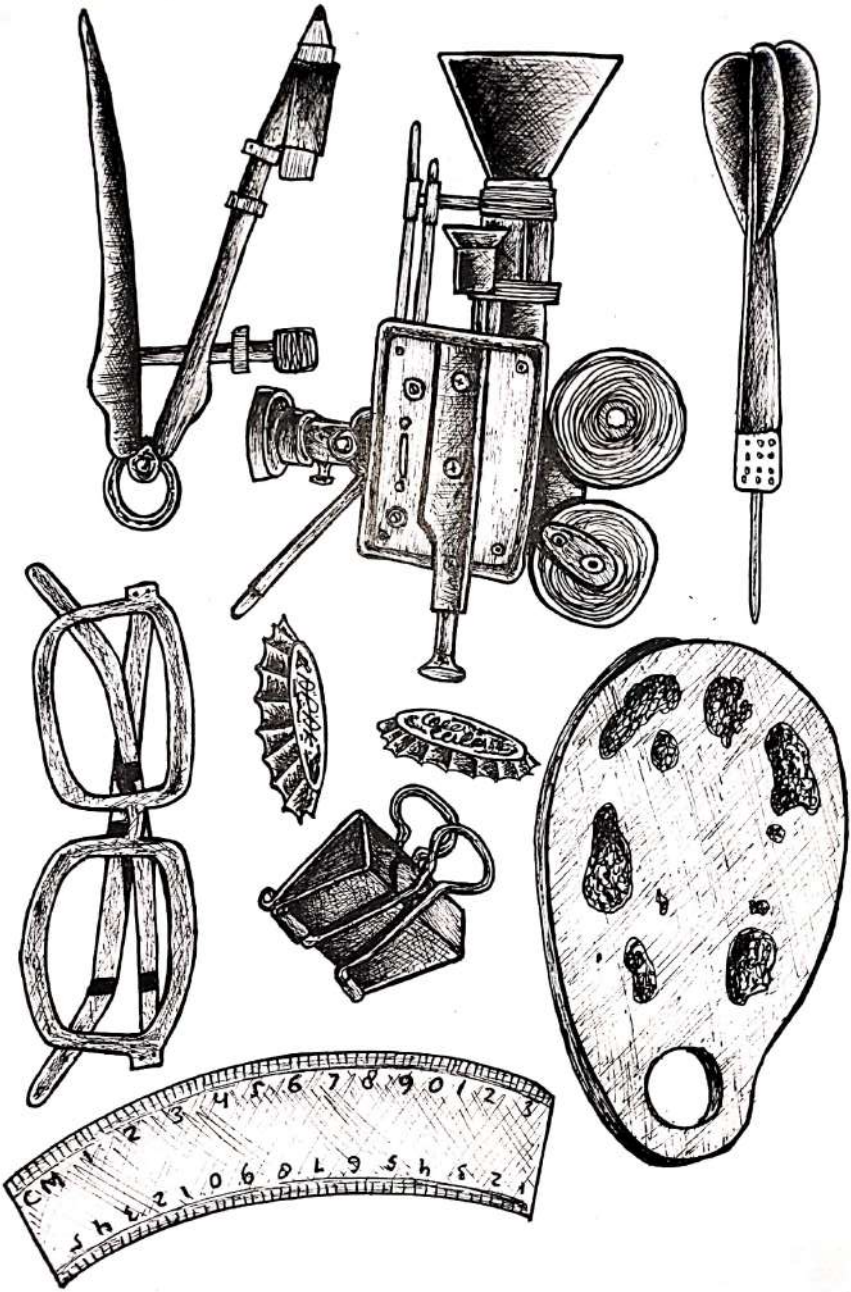
itu mempunyai pendidikan seni rupa di Universitas Indonesia Bandung atau sekarang adalah FSRD ITB. Pendidikan seni lukis di Bandung meneruskan tradisi modernisme Barat yang diajarkan oleh para pengajar dari Eropa telah memberikan kecenderungan ke arah gaya formalisme. Bukan karena tiba-tiba Bandung mengambil langkah kesenian berperspektif seni barat, tetapi karena pengajar yang membawa seni lukis Bandung ke arah Barat, yaitu Mulder[49]. Dalam catatan kritikus mengenai seni lukis Bandung yang disebut sebagai laboratorium Barat sebab Bandung dianggap memiliki gaya yang tidak memiliki identitas ***"Indonesianisme"*** pada setiap karya mahasiswanya[50]. Di sisi yang lain, pada buku "Tuan Tanah Kawin Muda" justru mengatakan di Bandung mempunyai fasilitas penunjang dalam pendidikan seni rupa-nya, seperti banyak kelas atau studio yang di sediakan.

Dalam sejarahnya dua kota dan dua institusi tersebutlah yang menjadi tanda bahwa pendidikan seni khususnya seni rupa telah mengalami banyak evolusi sedari institusi yang saling serang mengenai gaya seni mana yang paling benar akan tetapi masalah tersebut telah usang dimakan zaman, yang kini adalah bagaimana citra institusi seni yang saling terkoneksi satu sama lain, Bandung bukan hanya ITB dan Jogja bukan melulu soal ISI, lebih jauh tentang itu perspektif kita tentang "kampus seni" adalah di mana tempat sekaligus wadah untuk mencari ilmu dan koneksi serta berkesian dengan bebas dan berkembang. Dari perbedaan sekolah seni rupa atau pendidikan seni rupa antara Bandung dan Jogjakarta bahkan Jakarta, Solo, Bali, Padang dan kota lainnya, kita mengetahui Indonesia memang memiliki motif sendiri dari segi pendidikan seni rupa-nya. Dua pendidikan terdahulu adalah bekal bagaimana pendidikan seni sekarang sudah menjadi hal yang lumrah dan tidak lagi menjadi disiplin ilmu yang dapat dipandang sebelah mata.

Eksistensi sekolah seni membuat warna tersendiri bagi dunia pendidikan. Tiap kota memiliki sejarahnya dan gayanya sendiri dengan kecenderungan yang sama dari beberapa aspek. Sebut saja jika kita menjadi mahasiswa seni, akan selalu melekat stereotip perihal mahasiswa yang gondrong dan tampilan yang terlihat dekil.

Mahasiswa seni akan selalu dianggap beda dengan yang lainya, terlebih karena mereka sangat memegang bagaimana berkesenian yang bebas tampak mempengaruhi kehidupan mahasiswanya.


RED



Ilustrasi oleh *Rangga* Aditya

ARS
VITA

LONGA
BREVIS

CATATAN KAKI

1. *Opium, apiun*, atau candu adalah getah bahan baku narkotika yang diperoleh dari buah candu (*Papaver somniferum L. atau P. paeoniflorum*) yang belum matang. Penggunaan candu meluas di Jawa, terutama di Jawa Tengah dan Timur. Di kalangan atas, candu menjadi bagian dari gaya hidup dan simbol kehormatan, sedangkan masyarakat kelas bawah, seperti musisi dan pekerja kebun, menggunakan candu untuk sensasi khayali dan mengurangi rasa lelah. Di kalangan seniman seperti sinden, dalang, penari, dan pemain teater yang sering begadang, candu dipercaya membantu mereka tetap terjaga dan bugar. Ada keyakinan bahwa candu bisa meningkatkan vitalitas, gairah seksual, dan euforia, seperti yang digambarkan dalam syair Jawa "***Suluk Gatoloco***." Dalam syair tersebut, Gatoloco, tokoh utama, merasakan kekuatan candu menyebar ke seluruh tubuhnya ***(Sumber: Badan Narkotika Nasional Kabupaten Muara Enim, 2021)***

2. Alkitab sering menggambarkan umat Kristen berada dalam kondisi peperangan spiritual, di mana manusia terbagi menjadi dua kubu yang saling bertentangan sesuai dengan kehendak Allah, mulai dari kisah Kain dan Habel hingga konflik antara Israel dan bangsa kafir. Paulus mengingatkan bahwa perjuangan umat Kristen bukanlah melawan manusia, melainkan melawan kekuatan roh jahat. Dalam konteks ini, perlengkapan rohani seperti ikat pinggang kebenaran dan perisai iman menjadi simbol peperangan yang tidak terlihat. Pada zaman tersebut, seni berperan sebagai instrumen yang menyatu dalam perang spiritual. Sejarah juga menunjukkan bagaimana seni digunakan untuk tujuan ideologis, seperti pada rezim fasis dan komunis. Di Uni Soviet, seni berada di bawah kendali Komite Pusat, mengikuti aliran realisme sosialis yang menekankan bentuk realistis dengan isi yang sarat nilai-nilai sosialis. Stalin membedakan realisme dari naturalisme, di mana realisme tidak sekadar mencerminkan kenyataan, melainkan menampilkan sejarah yang diinterpretasikan melalui teori evolusi sosial Marxis. Menurut Gordon Graham (2005) dalam Erwan (2011), seni dianggap terlalu transenden untuk dapat didefinisikan sepenuhnya dalam kerangka filosofis. Setiap definisi hanya mampu menangkap sebagian kecil dari kompleksitas seni. Karena itu, Graham lebih menekankan pentingnya seni dalam kehidupan dan perkembangan peradaban daripada berusaha mendefinisikannya secara sempit ***(sumber: Erwan, Peran Seni dalam Peperangan Budaya, 2011)***

3. Agus Suwage, perupa kelahiran 14 April 1959, dikenal karena ide-idenya yang unik dan karya-karya besar yang ia hasilkan. Meskipun usianya tidak lagi muda, ia merayakan 50 tahun berkarya dengan mengadakan pameran retrospektif, menampilkan 99 karya yang dibuat sejak 1985 hingga 2009. Salah satu karya terbarunya yang menarik perhatian adalah ***Passion of Play***, yang menampilkan enam patung berpakaian putih yang merefleksikan wajah-wajah tokoh seni rupa Indonesia, seperti Oei Hong Djien, Melani Setiawan, Dedi Kusuma, Douglas Lim, Nadi Biantoro Santoso, dan Rifky Effendi (sumber: Wikipedia berbahasa Indonesia)

4. Saus Tartar adalah sebuah bumbu yang biasanya dipakai oleh penduduk Bikini Bottom sebagai pengganti kata kasar. Pertama kali muncul dalam episode "Mermaid Man and Barnacle Boy." ***(sumber: Spongebob Fandom)***

5. Andrei Arsenyevich Tarkovsky (1932-1986) adalah seorang sutradara film, penulis, editor, dan teoretikus film asal Soviet, serta sutradara teater dan opera. Beberapa film terkenalnya termasuk *Ivan's Childhood* (1962), *Andrei Rublev* (1966), *Solaris* (1972), *Mirror* (1975), dan *Stalker* (1979). Gaya karyanya dikenal dengan pengambilan gambar panjang, struktur naratif yang unik, sinematografi khas, dan tema metafisika ***(sumber: Wikipedia berbahasa Indonesia)***

6. Konnyaku Penerjemah (Jepang: ほんやくコンニャク Hon'yaku Kon'nyaku) adalah alat canggih Doraemon berupa Konnyaku yang dapat berfungsi bila dimakan. Fungsi alat tersebut adalah untuk menerjemahkan segala bahasa (termasuk bahasa asing dari luar angkasa dan bahasa binatang) sehingga dapat dipahami ***(sumber: Doraemon Wiki)***

7. Bill Mohdor adalah seniman lokal Indonesia yang membuat video dokumentasi dan cara melukis, mengambar, dan mewarnai. Banyak lukisan menarik dari lukis wajah/muka, abstrak, realistik, dan lukisan pemandangan. Sebagian mengunakan cat akrilik kadang cat minyak, atau cat air juga ***(sumber: deskripsi Channel Youtube Bill Mohdor)***

8. *Minecraft* adalah *sandbox-game* yang dirilis oleh Mojang Studios di tahun 2011. *Sandbox-game* adalah gim yang dilengkapi dengan elemen permainan yang kreatif dan interaktif, biasanya tanpa gol yang sudah ditentukan sebelumnya, jadi pemain bebas untuk membentuk alur ceritanya sendiri. ***(Sumber: Blibli, Apa Itu Minecraft? Game Terbaik dan Terlaris Sepanjang Masa! 2024)***

9. Galih Johar (1990) adalah seniman yang memulai studi seninya di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2010. Praktiknya sangat tertarik pada kearifan lokal, esensi material, politik objek, dan pengalaman sosial. Galih menggunakan berbagai medium, mulai dari objek, patung, foto, video, hingga pertunjukan ***(sumber: Artopologi, 2020)***

10. Socrates lahir di kota Athena dan menjadi filsuf yang mengajarkan tentang kebenaran dan kebajikan. Socrates menganggap tindak kejahatan bisa muncul karena rasa tidak tahu sehingga menyebabkan seseorang berbuat salah ***(Sumber: Maas, Ayu, Gridkids, Mengenal 3 Filsuf Besar Yunani Kuno: Socrates, Plato, dan Aristoteles, 2023)***

11. Beberapa di antaranya adalah Soimah, seorang sinden dan entertainer Indonesia dengan suara khas Jawa yang menonjol di bidang karawitan. I Nyoman Masriadi, pelukis kontemporer yang karyanya terjual hingga miliaran rupiah di balai lelang internasional. Edhi Sunarso, seniman patung monumental Indonesia, yang menciptakan karya-karya ikonik seperti *Patung Selamat Datang* dan *Monumen Dirgantara*. Prestasi mereka menunjukkan kontribusi ISI Yogyakarta dalam melahirkan talenta seni luar biasa di Indonesia. ***(sumber: SINDONews, Artis dan Seniman Lulusan ISI Jogja, Top dan Berbakat, 2021)***

12. *Sesenian* itu adalah semua hal yang kita buat untuk bersenang-senang dan menunjukkan perasaan kita! Misalnya, ketika kita menggambar, menyanyi, atau menari, itu semua adalah sesenian. Bayangkan saat kamu bermain dan menggambar sesuatu yang kamu suka, itu adalah sesenian juga! Sesenian membuat dunia kita lebih ceria dan penuh warna! ***(sumber: Chat GPT, prompt – "Sesenian itu apa? Jelaskan seperti Anda menjelaskan kepada anak dengan umur 3 tahun!")***

13. *Fear of Missing Out* (FOMO) adalah fenomena psikologis yang mencerminkan rasa takut kehilangan momen, pengalaman, atau kegiatan yang sedang berlangsung atau populer di sekitarnya ***(sumber: Makarim, Fadhli Rizal, Halodoc, 2024)***

14. Bau napas perokok (khususnya *Surya, Gudang Garam*) dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Masalah ini bisa semakin parah jika seseorang terus merokok selama bertahun-tahun. Mereka yang merokok sepanjang hidup mungkin mengalami bau mulut yang sangat sulit dihilangkan ***(sumber: Sendari, Anugerah Ayu, 6 Cara Hilangkan Bau Rokok Pada Mulut, Mudah dan Alami, 2019)***

15. Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengeditan grafis raster yang dirilis oleh Adobe dan tersedia untuk Windows serta macOS. Diciptakan oleh Thomas dan John Knoll pada tahun 1987, Photoshop menjadi alat utama bagi para profesional seni digital, khususnya dalam pengeditan grafis raster ***(sumber: Wikipedia berbahasa Indonesia)***

16. *"Dongeng Marsinah"* adalah sebuah puisi karya sastrawan Sapardi Djoko Damono. Puisi ini menggambarkan peristiwa nyata yang terjadi pada tahun 1993, yaitu pembunuhan seorang perempuan bernama Marsinah, yang bekerja sebagai buruh di perusahaan jam tangan PT Catur Putra Surya di Porong, Sidoarjo, Jawa Timur ***(sumber: Susilawati, Elis, Hubungan Antara Puisi Dongeng Marsinah dengan Peristiwa Pembunuhan 1993, 2022)***

17. Aliran Klasikisme adalah aliran seni yang menampilkan gambar dengan gaya klasik, memiliki karakter dan ciri khas tersendiri. Lukisan dalam aliran ini terikat pada norma-norma intelektual akademis, dengan bentuk yang selalu seimbang dan harmonis. Batasan-batasan warna bersifat bersih dan statis, sementara raut muka yang ditampilkan terlihat tenang dan berkesan agung. Karya-karya ini biasanya berisi cerita tentang lingkungan istana dan cenderung menampilkan elemen-elemen yang dilebih-lebihkan. ***(sumber: Kareem, Amirah Silfia, Apa yang dimaksud dengan aliran Klasikisme dalam seni lukis? 2018)***

18. Gotikisme adalah sebuah gerakan budaya yang bercorak dacianistik di Swedia, yang mengedepankan kebanggaan sebagai orang Swedia yang berhubungan dengan Goth yang terkenal, karena Goth berasal dari Götaland. Pendiri gerakan ini adalah Nicolaus Ragvaldi serta saudara-saudara Johannes dan Olaus Magnus. Kata *"Gothic"* untuk seni awalnya digunakan sebagai sinonim untuk *"Barbaric"* sehingga memiliki konotasi negatif. Para kritikus melihat jenis seni Abad Pertengahan ini sebagai tidak terampil dan terlalu jauh dari proporsi serta bentuk estetika seni Klasik. Para penulis Renaisans percaya bahwa penjarahan Roma oleh suku-suku Gothic pada tahun 410 telah memicu kehancuran dunia Klasik dan semua nilai yang mereka anggap penting. Pada abad ke-15, berbagai arsitek dan penulis Italia mengeluhkan bahwa gaya *"Barbaric"* baru yang berasal dari utara Alpen mengancam kebangkitan klasik yang didorong oleh awal Renaisans. ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

19. *Reinassance* dalam bahasa Prancis yang berarti **"kelahiran kembali"** yang sekarang digunakan dalam bahasa Inggris untuk menggambarkan kebangkitan seni yang besar yang terjadi di Italia mulai sekitar tahun 1400, dipengaruhi oleh penemuan kembali seni

dan budaya klasik ***(sumber: Tate UK)***

20. *Baroque* adalah gaya seni Barat yang mencakup arsitektur, musik, tarian, lukisan, patung, puisi, dan seni lainnya yang berkembang dari awal abad ke-17 hingga tahun 1750-an. Kata *"baroque"* dalam bahasa Inggris berasal langsung dari bahasa Prancis. Beberapa sarjana berpendapat bahwa kata Prancis tersebut berasal dari istilah Portugis *"barroco"* yang berarti 'mutiara cacat', merujuk pada kata Latin *"verruca"* yang berarti 'kutil' atau dari sebuah kata dengan sufiks Romawi ***ŏccu (sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

21. *Rococo* yang juga dikenal sebagai *Baroque* akhir, adalah gaya arsitektur, seni, dan dekorasi yang sangat ornamen dan dramatis. Gaya ini menggabungkan asimetri, kurva melengkung, penggunaan emas, warna putih dan pastel, cetakan ukiran, serta *fresco trompe-l'œil* untuk menciptakan kejutan serta ilusi gerakan dan drama. Seringkali, gaya ini digambarkan sebagai ungkapan terakhir dari gerakan *Baroque*. Kata *"rococo"* pertama kali digunakan sebagai variasi humoris dari kata *"rocaille"* oleh Pierre-Maurice Quays. *Rocaille* awalnya adalah metode dekorasi yang menggunakan kerikil, cangkang, dan semen, yang sering digunakan untuk mendekorasi gua dan air mancur sejak zaman Renaisans ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

22. Neo-klasikisme adalah gerakan budaya Barat dalam seni dekoratif dan visual, sastra, teater, musik, dan arsitektur yang terinspirasi oleh seni dan budaya dari zaman kuno klasik. Neo-klasikisme lahir di Roma, sebagian besar berkat tulisan Johann Joachim Winckelmann selama penemuan kembali Pompeii dan Herculaneum. Popularitasnya meluas ke seluruh Eropa ketika sekelompok mahasiswa seni Eropa menyelesaikan *Grand Tour* mereka dan kembali dari Italia ke negara asal mereka dengan ideal-ideal Greko-Romawi yang baru ditemukan ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

23. Romantisisme sebuah gerakan seni dan intelektual yang berasal dari Eropa menjelang akhir abad ke-18. Tujuan gerakan ini adalah untuk mengadvokasi pentingnya subjektivitas, imajinasi, dan penghargaan terhadap alam dalam masyarakat dan budaya sebagai tanggapan terhadap Zaman Pencerahan dan Revolusi Industri. Para romantis menolak konvensi sosial pada waktu itu demi pandangan moral yang dikenal sebagai individualisme. Mereka berpendapat bahwa hasrat dan intuisi sangat penting untuk memahami dunia, dan bahwa keindahan lebih dari sekadar masalah bentuk, tetapi lebih merupakan sesuatu yang membangkitkan respons emosional yang kuat ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris***)

24. Realisme dalam seni umumnya adalah upaya untuk menggambarkan materi subjek secara jujur, dan menghindari unsur spekulatif serta supernatural. Istilah ini sering digunakan secara bergantian dengan naturalisme—meskipun kedua istilah tersebut tidaklah sinonim. Naturalisme sebagai sebuah ide yang berkaitan dengan representasi visual dalam seni Barat, berusaha untuk menggambarkan objek dengan jumlah distorsi yang paling sedikit dan terkait dengan pengembangan perspektif linier dan ilusionisme di Eropa pada masa Renaisans. Sementara itu, meskipun realisme berlandaskan pada representasi naturalistik dan merupakan pengunduran dari idealisasi seni akademis

sebelumnya, sering kali merujuk pada sebuah gerakan sejarah seni tertentu yang berasal dari Prancis setelah Revolusi Prancis tahun 1848 ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

25. Impresionisme adalah gerakan seni abad ke-19 yang ditandai dengan sapuan kuas kecil dan tipis dengan komposisi terbuka, serta penekanan pada penggambaran cahaya yang akurat. Gerakan ini fokus pada subjek sehari-hari, sudut pandang yang tidak biasa, dan gerakan sebagai elemen penting dalam pengalaman manusia. Impresionisme muncul dari sekelompok seniman di Paris yang mendapatkan perhatian publik melalui pameran independen mereka pada tahun 1870-an dan 1880-an. Pada pertengahan abad ke-19, saat Prancis mengalami industrialisasi dan perubahan sosial yang cepat, Académie des Beaux-Arts menguasai dunia seni Prancis. Académie menjaga standar tradisional dalam seni dengan menghargai subjek sejarah, tema religius, dan potret. Sementara lanskap dan benda mati dianggap kurang bernilai. Mereka menyukai lukisan yang terlihat realistis dengan sapuan kuas yang halus dan warna yang dibatasi, sering kali dilapisi dengan pernis emas tebal ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

26. *Post-Impressionism* adalah gerakan seni yang sebagian besar berasal dari Prancis dan berkembang antara tahun 1886 dan 1905. Para seniman *Post-Impressionism* memperluas ide-ide Impresionisme sambil menolak keterbatasannya; mereka tetap menggunakan warna-warna cerah, kadang-kadang menerapkan teknik impasto (lapisan cat yang tebal) dan melukis dari objek nyata, tetapi lebih cenderung menekankan bentuk geometris, mendistorsi bentuk untuk efek ekspresif, dan menggunakan warna yang tidak alami atau dimodifikasi ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

27. *Art Nouveau* adalah gerakan seni dekoratif yang memiliki tujuan menghapus batasan tradisional antara seni rupa (terutama lukisan dan patung) dan seni terapan. Gaya ini paling banyak diterapkan dalam desain interior, seni grafis, furnitur, seni kaca, tekstil, keramik, perhiasan, dan kerja logam. Gaya ini merespons pemikir terkemuka abad ke-19, seperti arsitek Prancis Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc (1814–1879) dan kritikus seni Inggris John Ruskin (1819–1900). Di Inggris, gaya ini dipengaruhi oleh William Morris dan gerakan *Arts and Crafts*. Arsitek dan desainer Jerman berusaha menciptakan Gesamtkunstwerk (karya seni total) yang secara spiritual mengangkat, menyatukan arsitektur, furnitur, dan seni dalam interior dengan gaya yang sama untuk menginspirasi dan mengangkat semangat penghuninya ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

28. Fauvisme adalah gaya lukisan dan gerakan seni yang muncul di Prancis pada awal abad ke-20. Dikenal sebagai *les Fauves* (dalam bahasa Prancis berarti "hewan liar"). Gerakan ini terdiri dari seniman modern yang menekankan kualitas lukisan dan warna yang kuat, mengesampingkan nilai representasional dan realistis yang dijunjung oleh Impresionisme. Gustave Moreau, seorang guru yang kontroversial di École des Beaux-Arts di Paris dan pelukis Simbolis, menjadi inspirasi bagi para para seniman Fauvisme ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

29. Ekspresionisme adalah gerakan modernis, yang awalnya muncul dalam puisi dan lukisan, yang berasal dari Eropa Utara sekitar awal abad ke-20. Ciri khasnya adalah menyajikan dunia hanya dari perspektif subjektif, mendistorsi secara radikal untuk efek emosional guna membangkitkan suasana hati atau ide. Ekspresionisme berkembang sebagai gaya *avant-garde* sebelum Perang Dunia Pertama. Gaya ini meluas ke berbagai bidang seni, termasuk arsitektur ekspresionis, lukisan, sastra, teater, tari, film, dan musik ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

30. Kubisme adalah gerakan seni *avant-garde* yang muncul pada awal abad ke-20 di Paris, yang merevolusi lukisan dan seni visual, serta memengaruhi inovasi artistik dalam musik, balet, sastra, dan arsitektur. Subjek kubis dianalisis, dipecah, dan disusun kembali dalam bentuk abstrak—alih-alih menggambarkan objek dari satu perspektif, seniman menggambarkan subjek dari berbagai perspektif untuk mewakili subjek dalam konteks yang lebih luas ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

31. Dadaisme adalah gerakan anti kemapanan yang berkembang pada tahun 1915 dalam konteks Perang Besar dan gerakan anti-seni sebelumnya. Pusat awal Dadaisme termasuk Zürich dan Berlin. Dalam beberapa tahun, gerakan ini menyebar ke New York City dan berbagai pusat seni di Eropa dan Asia. Di bawah payung gerakan ini, orang-orang menggunakan berbagai bentuk seni untuk memprotes logika, rasionalitas, dan estetika kapitalisme modern serta perang modern. Untuk mengembangkan protes mereka, para seniman cenderung memanfaatkan hal-hal yang tidak masuk akal, irasionalitas, dan sentimen yang tinggi pada kaum borjuis ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

32. Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni adalah seorang pematung, pelukis, arsitek, dan penyair Italia dari Era Renaisans Tinggi. Lahir di Republik Florence, karyanya terinspirasi oleh model-model dari zaman kuno klasik dan memiliki pengaruh yang bertahan lama pada seni Barat. Kemampuan kreatif Michelangelo dan penguasaan berbagai bidang seni menjadikannya sebagai sosok ideal dari seorang manusia Renaisans, bersama dengan saingan dan rekan sebayanya, Leonardo da Vinci ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

33. Thomas Gainsborough adalah seorang pelukis potret dan lanskap, draughtsman, dan pencetak asal Inggris. Bersama saingannya, Sir Joshua Reynolds, ia dianggap sebagai salah satu seniman Inggris terpenting pada paruh kedua abad ke-18. Ia melukis dengan cepat, dan karya-karya masakannya ditandai dengan palet warna yang cerah dan sapuan yang ringan. Meskipun merupakan pelukis potret yang produktif, Gainsborough mendapatkan kepuasan yang lebih besar dari lukisan-lukisan lanskapnya ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

34. Oscar-Claude Monet adalah seorang pelukis Prancis dan pendiri lukisan impresionisme yang dianggap sebagai pelopor penting modernisme, terutama dalam usahanya untuk melukis alam sesuai dengan persepsinya. Ambisi Monet untuk mendokumentasikan pedesaan Prancis membawanya pada metode melukis

pemandangan yang sama berkali-kali untuk menangkap perubahan cahaya dan pergantian musim. Di antara contoh yang paling terkenal adalah serangkaian lukisan tumpukan jerami (1890–1891), lukisan Katedral Rouen (1892–1894), dan lukisan teratai di taman miliknya di Giverny yang terus menginspirasinya selama 20 tahun terakhir hidupnya ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

35. Vincent Willem van Gogh adalah seorang pelukis Post-Impresionis asal Belanda yang merupakan salah satu tokoh paling terkenal dan berpengaruh dalam sejarah seni Barat. Dalam waktu sedikit lebih dari satu dekade, ia menciptakan sekitar 2100 karya seni, termasuk sekitar 860 lukisan minyak, sebagian besar di antaranya dibuat dalam dua tahun terakhir hidupnya. Karya-karyanya mencakup lanskap, benda mati, potret, dan diri sendiri, yang sebagian besar ditandai dengan warna-warna berani dan sapuan kuas yang dramatis, yang berkontribusi pada munculnya ekspresionisme dalam seni modern ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

36. Andy Warhol adalah seorang seniman visual, sutradara, dan produser film asal Amerika. Sebagai tokoh terkemuka dalam gerakan seni pop, Warhol dianggap sebagai salah satu seniman Amerika paling penting pada paruh kedua abad ke-20. Karya-karyanya mengeksplorasi hubungan antara ekspresi artistik, periklanan, dan budaya selebriti yang berkembang pada tahun 1960-an, dan mencakup berbagai media, termasuk lukisan, sablon, fotografi, film, dan patung ***(sumber: Hasil translasi Wikipedia berbahasa Inggris)***

37. *"Abang–abangan"* adalah istilah yang digunakan untuk merujuk sekelompok mahasiswa yang menggambarkan senioritas dalam kelompok, biasanya terkait dengan gerakan atau ideologi tertentu ***(sumber: Safrina, Nada, Mengupas Fenomena Abang-Abangan 'Kiri' di Kampus, 2023)***

38. Invalid Urban terbentuk pada tahun 2000 di lingkungan seni pertunjukan dengan nama awal Senirupabermain. Seni pertunjukan memiliki pengaruh besar dalam perkembangannya, terutama dalam penggunaan konsep ruang-waktu, benda, bunyi, cahaya, dan tubuh sebagai bagian dari ekspresi artistik yang dihadirkan secara ensemble, terinspirasi dari seni pertunjukan. Pada tahun 2002, nama Senirupabermain diubah menjadi Invalid Urban, yang kemudian menjadi tema utama karya-karyanya yang fokus pada fenomena perkotaan dan ritualnya. Nama Senirupabermain tetap menjadi dasar eksplorasi kreatif mereka, dengan tujuan melepaskan batas-batas seni dan menjangkau kemungkinan baru. Bagi Invalid Urban, kota adalah studio bersama yang memberi inspirasi, semangat, dan energi dalam proses kreatif mereka ***(sumber: BDG Connex, profil Invalid Urban)***

39. Serbuk Kayu adalah sebuah kolektif yang didirikan pada tahun 2011 oleh Dwiki Nugroho, Dwi Janurtanto, Dyan Condro, Indra Prayhogi, RM Mahendra Pradipta, dan Zalfa Robby. Kolektif ini bermula dari aksi performance art sebagai respons terhadap kenaikan harga bahan bakar minyak pada tahun 2011. Aksi tersebut berupa instalasi mobil kayu yang dibawa berjalan kaki dari kampus Unesa Lidah menuju Taman Bungkul, dimulai

45. ASRI adalah institusi seni rupa pertama, setelah kemerdekaan para calon pelukis belajar di sanggar-sanggar yang dibentuk oleh pelukis ataupun kelompok pelukis senior, mereka mengajarkan seni lukis berdasarkan pengalaman mereka masing-masing. Sehingga tidak mengherankan muncul berbagai sanggar seni lukis, terutama di Yogyakarta. Pendidikan seni rupa secara formal baru dimulai pada tahun 1947 dengan dibukanya pendidikan guru gambar di bawah Fakultas Teknik Universitas Indonesia di Bandung dan tahun 1950 didirikan ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) di Yogyakarta ***(sumber: Cahyana, Agus, Pengkajian Seni Rupa Modern, 2021)***

46. Seniman Indonesia Muda organisasi pada awal 1946, sanggar Seni Rupa Masyarakat yang digawangi Affandi, Rusli, Hendra Gunawan dan Hariadi. Agaknya, sanggar Seni Rupa Masyarakat ini tak berumur panjang. Pasalnya, para pendirinya justru terserap ke sanggar besar yang berdiri kemudian dan disokong pemerintah: Seniman Indonesia Muda (SIM). SIM digagas oleh Sudjojono dan mendapat dukungan dari Jenderal Djoko Sujono dari Biro Perjuangan ***(sumber:Cahyana, Agus, Pengkajian Seni Rupa Modern, 2021)***

47. Soedjojono adalah seniman yang hidup pada empat zaman, yaitu colonial, penjajahan Belanda, pendudukan Jepang, Orde lama hingga Orde Baru, perannya dalam dunia seni rupa Indonesia cukup penting ia sudah menulis ide dan gagasan seni rupa di Indonesia yang menjadikan seni rupa modern Indonesia ***(sumber: Setiawan, Andri, Sudjojono, Proklamator Seni Rupa Modern Indonesia, 2020)***

48. Sanggar seni rupa masyarakat seperti "perkumpulan para professional", perkumpulan-perkumpulan ini mengambil bentuk ikatan yang lebih tradisional, yaitu "Sanggar". Sanggar menyerupai bentuk pendidikan yang dikembangkan di Taman Siswa tetapi dijalankan dengan cara-cara yang lebih longgar. Pemimpin sanggar dan pelukis-pelukis yang belum menikah umumnya menetap di sanggar, meskipun prinsip proses belajar di sanggar adalah kebersamaan, pemimpin dan pelukis-pelukis yang lebih tua biasanya bertindak sebagai guru untuk pelukis lebih muda atau anggota baru ***(sumber:Antariksa, Tuan Tanah Kawin Muda: Hubungan Seni Rupa-LEKRA, 1950-1965 , 2005)***

49 .Mulder dalam catatan Holt, Ries Mulder sebagai pengajar di Seni Rupa Institut Teknologi Bandung menggambarkan metode mengajarnya sebagai menyediakan satu pengenalan pada bahasa bentuk, garis, nada, warna dalam ekspresi seni seperti yang diaplikasikan pada berbagai masa dan bagian-bagian dunia yang berbeda ***(sumber:Antariksa, Tuan Tanah Kawin Muda: Hubungan Seni Rupa-LEKRA, 1950-1965 , 2005)***

50. Indonesianisme disebut pada catatan Claire Holt. Tidak ada "isme-isme" yang cocok untuk menggambarkan beragamnya seni rupa pada masa itu, tidak juga "Indonesianisme". Karya-karya periode itu ditandai dengan kedekatannya dengan alam dan rakyat. Untuk membedakan satu seniman dengan seniman lain hanya terlihat dari cara kerja dan orientasi ideologis mereka ***(sumber:Antariksa,Tuan Tanah Kawin Muda: Hubungan Seni Rupa-LEKRA,1950-1965 , 2005)***

see the world as it is.

(this page intentionally left blank)

Jangan lupa cetak, fotocopy, lipat gandakan!

See The World As It Is.

pirate ans.

Pirateans, 2024.
pirateans.archive@gmail.com
@pirateans